AYIN VURGUNU: THIEF 2 • TAM 29 İNCELEME

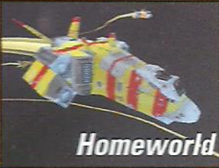
PC GAMER TÜRKİYE

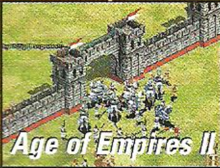
Dünyanın En Çok Satan PC Oyun Dergisi

En kapsamlı Strateji Rehberi 2000

EN BÜYÜK, EN ZOR OYUNLARA UZMAN EDİTÖRLERİMİZ BOYUN EĞDİRDİ.
+ HİLELERDEN BİR PAKET + HEPSİ TOPLAM 40 SAYFA !

kenan9593









www.pcgamer.com
Yıl: 2 • Sayı: 16 • OCAK 2000
ABD: 8.99$ TÜRKİYE: 4.99$ (2.650.000 TL)











CD-ROM HEDİYELİ

GAMING FIESTA FIFA 99 TURNUVASI SONUÇLANDI!



PC GAMER TÜRKİYE

YIL 2 • SAYI 16 • OCAK 2000

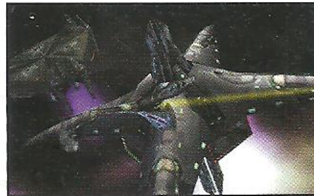
En Kapsamlı Strateji Rehberi 2000

Kapak Konusu

 Oyunlar: Onları nasıl da severiz değil mi? Ama çok zor oldukları zaman da nefret ederiz. Zor oyunlarla karşılaşan tüm oyuncular, oynadıkları oyunun zorluklarını aşabilmek için kendilerine uzanacak bir yardım elini her zaman beklemiştir. Bu yüzdendir ki PC Gamer'ın her yıl çıkardığı En Kapsamlı Strateji Rehberi bu kadar popüler. Biz de bu inançla Strateji Rehberimizin Milenyum Özel sayısını siz oyun severlere sunuyor ve yine dünyanın en zor sekiz oyununun sırlarını açıklıyoruz. Tadını çıkarın...

Vurgunlar









Geçen senenin en orjinal oyunlarından birinin devamı bir öncekini aklınıza gelen her yönde geride bırakıyor.

Yazılım endüstrisindeki en büyük firmanın en yeni online eseri için neler planladığına bir göz atın.

Simulasyonların en sonuncusu, yeteneklerinizi Rusya'nın en iyi saldırı helikopterinde test ediyor, *Ka52 Alligator.*

İncelemeler

Donanım



Departmanlar



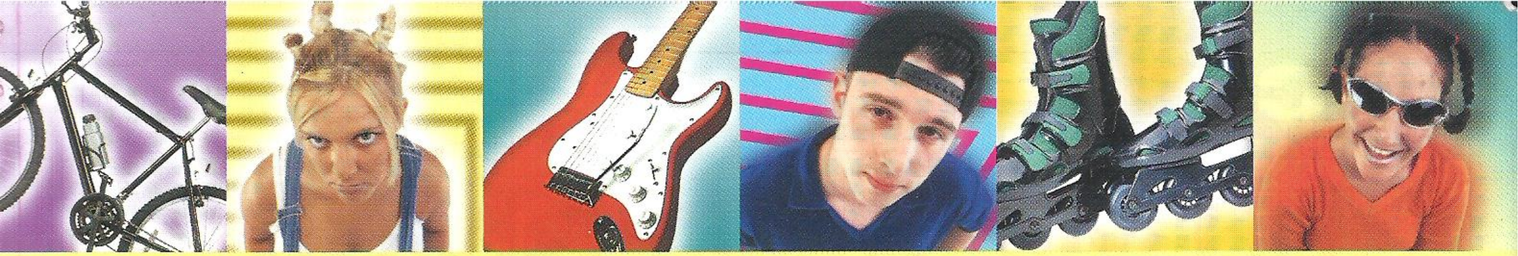
Milenyum'un ilk sayısından merhaba!

Yılın bu ilk günlerinde tatsız konularla canınızı sıkmak istemezdik ama yavaş yavaş sabrımızı taşıran bir konudan bahsetmeden geçemeyeceğiz. Aranızdan kaçı uzun zamandır beklediği, büyük bir hevesle aldığı oyunu evine gelip oynamaya başladıktan sonra onun bir beta sürümü olduğunu farkedince keyfi kaçmıyor? Hiç bir telif ve emek harcamadan üzerinde yıllarca çalışılmış bir eseri kopyalayarak satan insanların bundan haksız kazanç sağlıyor olması bir yana bizim özenle hazırlanmış ve defalarca oynamak istediğimiz bir oyunuda sadece kısa bir süre, onu da bölük pörçük, tam sürüm olmadığı için hatalarla dolu bir halde karşılaşmak zorunda kalıyoruz. Bu konuda ki yasal çalışmaların hızla devam ettiğini bilmek içimizi rahatlıyor olsa da biraz daha hızlanıp Türkiye'de de tüm Avrupa ve Amerika'da ki gibi kutulu, kullanım kılavuzu olan, zaman zaman poster ya da sticker gibi hepimizi çocuklar gibi mutlu eden ufak tefek armağanlarla dolu ve en önemlisi bir sorununuz olduğunda teknik destek alma hakkınızın olduğu orijinal oyunları en kısa zamanda bilgisayarcılarımızda daha fazla görmek en büyük dileğimiz.

Bu dileği bizimle paylaştığınızı Türkiye'de orijinal oyunları "gerçekten" destekleyen tek bilgisayar dergisini tercih ediyor olmanızla gösteriyorsunuz zaten. İşte doğru seçiminizin tadını çıkarmanın zamanı geldi. Artık PC Gamer doplu dolu içeriğiyle sizi bekliyor.

Sümerbank gençlere ayrı bir değer veriyor... Gençlerin de bir bankası oluyor.





teens banking

Sümerbank 13-18 yaşları arasındaki gençler için özel bir bankacılık hizmeti başlatıyor: **Teens Banking**. Artık bütün gençler, Teens Banking'le bankacılığı öğrenmenin ve bankacılık hizmetlerini kullanmanın keyfine varacak. Haydi hiç vakit kaybetmeden siz de Teens Banking dünyasına katılın.

İşte Teens Banking dünyası:

Teens Hesap: Vadesiz Türk Lirası hesabıdır. Bu hesapla, Teens Banking'le çalışmaya başlayabilir ve küçük birikimlerinizi bu hesapta çoğaltabilirsiniz.



Teens Debit: Bu kart, Teens Hesap'ınızın bir anahtarıdır. Teens Debit'le dilediğiniz zaman, dilediğiniz yerden para çekebilir, hesaplarınız arasında transfer yapabilir, bakiyenizi öğrenebilir hatta hesabınızdaki tutar kadar alışveriş yapabilirsiniz.



Teens Credit: Bir kredi kartı kullanmanın tüm avantajlarını Teens Credit ile yaşayabilirsiniz. Alışveriş yapabilir, nakit çekebilir, isterseniz ödemelerinizi kredilendirebilirsiniz.

Teenstel: Teens Banking ile aranızdaki özel telefon hattı. Yalnızca bir telefonla, istediğiniz işlemi yapabilir ve her türlü bilgiye anında ulaşabilirsiniz.

Teensnet: Teensnet sayesinde, hesap bakiyenizi, hesap hareketlerinizi ve kredi kartı bilgilerinizi, e-mail olarak istediğiniz an alabilirsiniz.

Teens Change: Doğru zamanda doğru para birimine yönelmenin sırrını, Teens Change ile keşfedebilirsiniz. Birikimlerinizi $'a veya DM'a Teens Change'le çevirebilirsiniz.

Teens $/DM/Euro Hesabı: Döviz birikimlerinizi yatıracağınız vadesiz döviz hesabı. Teens $'dan, Teens DM'a, ya da Teens Euro'ya... İstediğiniz para biriminde ve dilediğiniz kadar...

Teens Vadeli TL/$/DM/Euro: Birikimlerini, 1 aydan başlayan vadelerle ve yüksek faiz getirisiyle değerlendirmek isteyen tüm Teens Banking'cilere...

Teens Günlük Faiz Hesabı: Bu hesaptan günlük faiz getirisi sağlayabilir ve ne zaman isterseniz paranızın bir kısmını ya da tamamını çekebilirsiniz. Hem de faiziyle...

Teens Banking Yatırım Fonları: Teens Yatırım Hesabı açtırarak, A ve B tipi Teens fonlarından günlük veya uzun dönemli kazançlar sağlayabilirsiniz.

Teens Club: İşte, yalnızca Teens Banking müşterilerinin üye olabileceği çok özel bir klüp.
Free e-mail, ödüllü internet oyunları, indirimler ve daha neler neler...
Hepsi Teens Club'da...

Teens Banking'e nasıl üye olacaksınız?

Bu inanılmaz dünyanın bir üyesi olmak için: 87 Sümerbank şubesinden birine uğrayın veya 0 216 531 14 14 no'lu özel telefon hattımız, Teenstel'i arayın ya da www.teensbanking.com Internet adresine gelin... Yapacağınız tek şey hemen bir Teens Hesap açtırmak. Sonra mı? Teens Banking dünyasının bütün olanaklarından yararlanmak.

Unutmayın, özgürlük tasarrufla başlar.

Derginin içinde bulunan başvuru formunu doldurup, size en yakın Sümerbank şubesindeki Teens Banking standına bırakabilirsiniz.

teens banking

teenstel 0216 531 14 14

www.teeensbanking.com



SÜMERBANK

CD'MİZ MILLENNIUM SORUNUNA HAZIRLIKLI

PC GAMER CD'Sİ Y2K'YA SADECE HAZIR DEĞİL, ONU BEKLİYOR DA!

Millennium'u *PC Gamer*'ın iki çok özel oynanabilir demosuyla kutlamaktan daha iyi ne olabilir ki? *Age of Empires II* ve *Final Fantasy VIII* bu ayın en heyecanlı, etkileyici ve önemli başlıkları. Bunların hemen ardından da mükemmel grafikleriyle *Homeworld* ve *TrickStyle* geliyor. Ayrıca yeni tasarımıyla ve yepyeni bir bakışla, üstelik bu sefer sadece iki renkli değil. Bir kez daha herşeye yeniden başlamanın vakti geldi.

Demo'ların keyfini sürmek için tek yapmanız gereken, CD'yi CD-ROM drive'ınıza takmak ve yepyeni ve şık arayüzün ortaya çıkmasını beklemek. Bir oyunu seçin, README'sini okuyun ve install'u seçin. İşte bu kadar kolay.

CD için sisteminizde Internet Explorer'ın 4.0 yada daha ileri bir sürümünün olması gerekiyor. Eğer sisteminiz güncel değilse sıcak bir install kutucuğuyla karşılanacaksınız.

Ne yazık ki CD'deki oyunlar için teknik destek sağlayamıyoruz. Fakat eğer CD'niz size ulaştığında çizik yada bozuksa bunun düzeltilmesi için bize başvurun.

İÇİNDEKİLER

YOLUNUZU NASIL BULACAKSINIZ?

DESTEK
CD desteği veren *http://supprt.imaginemedia.com* adresine doğrudan ulaşmak için buraya tıklayın.

ADD-ON'LAR
En yeni oyunların yeni level ve haritalarını içeren bu add-on'ları deneyin

ARAÇLAR
CD'de bulunan yararlı programların listesini görmek için buraya tıklayın.

VERİTABANI
Derginizde önceden yayınlanan demoları ya da incelemeleri merak mı ediyorsunuz?

PC GAMER CD — Demolar | Add-On'lar | Veritabanı | Çıkış | Araçlar | Destek | Coconut Monkey

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Teknik Destek www.microsoft.com
Sistem Gereksinmeleri Pentium 166 32MB RAM, 90MB hard-disk alanı, DirectX 6.1.

YÜKLE

BENİ OKU










COCONUT MONKEY
Çılgın maymunumuzun bugünlerde neler yaptığını bilmek ister misiniz? Buraya tıklayarak Fan Art, Coconut Monkey'nin web sitesi ve daha birçok şeye ulaşabilirsiniz.

BENİ OKU!
Seçtiğiniz demonun readme dosyası. Bu dosya genellikle oyunla ilgili teknik bilgileri, kontrol tuşlarını ve ihtiyaç duyduğunuz her şeyi içerir.

YÜKLEME
Ekrandaki demoyu yüklemeye hazır olduğunuzda kurma programını çalıştırmak için bu düğmeye tıklayın. Bu işlem aynı zamanda arayüzden çıkmanızı da sağlayacak.

DEMOLAR
İstediğiniz demoya çabucak ve kolayca ulaşmanın yolu. Demoyla ilgili kısa açıklamayı görmek için mouse'u resmin üzerine taşıyın ve demoyu oynamaya karar verdiğinizde resme tıklayın.

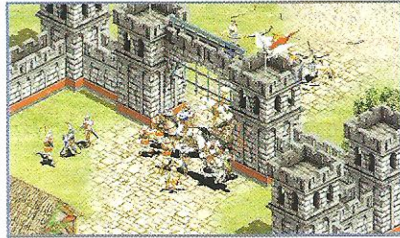
AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF EMPIRES

ÇOK ÖZEL PCG 2000

- YÜKLEME: \Age2\AoEdemo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.microsoft.com
- TÜRÜ: Strateji
- ÜRETİCİ FİRMA: Microsoft
- GEREKENLER: Pentium 166, 32 MB RAM, 90 MB hard disk alanı, Direct X 6

Artık tüm iyi İskoçyalılar için bilgisayar başına geçip ülkelerine yardım etme zamanı. Ya da diğer bir değişte siz RTS bağımlıları için ilaçlarını alma zamanı. Büyük başarıya ulaşan *Age of Empires* serisinin devamı olan bu oyunda İskoçya'nın dağlarını "kırmızı urbalılar"dan korumanız gerekiyor.

Demoda "William Wallace Learning Campaign"in tümünü bulabilirsiniz. Tahmin ettiğiniz gibi, Oscar ödüllü Braveheart filminin ünlü özgürlük savaşçısını canlandıracaksınız. İsminiz, oyunun başlarında müttefikleriniz olan diğer İskoçyalılara pek bir şey ifade etmiyor. Oyunun sonlarına doğru ise, yetenekleriniz ve strateji dehanızla ülke çapında üne kavuşuyorsunuz.


Ön kapıyı zorlamak genellikle bir felaket olacaktır. Kendinize alternatif bir giriş bulun.

Hiçbir RTS oyununda yapmamanız gerektiği gibi bu oyunda da adamlarınızı işsiz güçsüz bırakmamanız gerekiyor. Her zaman yapılması gereken bir iş vardır. İnsan yaratmadan önce ample house'lardan yapmanız gerekiyor. Etrafı keşfe çıkmadan önce, ordularınızı belli bir formasyona sokmanız her zaman için iyi bir fikir olacaktır (ve bunun tek sebebi hoş bir görüntü oluşturuyor olması da değil). Binalara saldırırken karşı taraftan ok bombardımanına tutulabilirsiniz, bu yüzden sizin tarafınızda da okçular olması faydalı olabilir.


İlk oyundan beri grafikler epeyce geliştirilmiş. Standart çözünülürlük 1024x768 fakat daha da geliştirilebiliyor.

İPUCU

Bilinmeyen yerleri keşfe çıkarken, yanınızda en azından bir rahip bulundurun. Yaralılarınızı iyileştirebilir ve kutsal kalıntıları toplayabilir.

Bu campaing bir alışma campaing'i olduğu için, eğer bu türe alışık bir oyuncuysanız ilk bir kaç level'i atlamayı tercih edebilirsiniz. Fakat level'lar kolaydan zora doğru sıralandığı için kendinizden o kadarda emin olmayın.

FINAL FANTASY VIII

ÇOK ÖZEL PCG 2000

- YÜKLEME: \Ff8\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: www.ff8pc.com
- TÜRÜ: Aksiyon/Adventure
- ÜRETİCİ FİRMA: SquareSoft/Electronic Arts
- GEREKENLER: Pentium 200, 32 MB RAM, 75 MB hard disk alanı, Direct X 6

Final Fantasy VII'nin ardından, SquareSoft görkemli grafikleri olan bu devam oyunuyla karşımıza çıkıyor. Bu demo bize, şu anda Playstation listelerini kasıp kavuran oyuna bir göz atma imkanı veriyor. Büyülerin efektlerinin yüksek çözünülürlükte nasıl göründüğüne şahit olmak için bekleyin.

İPUCU

Eğitim bölgelerine girerken iki yolla karşılaşacaksınız. Soldaki yol daha kolay çünkü neredeyse yenilemez ola-n T-Rexaur'la karşılaşmıyorsunuz.



Büyü yapabilmek için ilk önce canavarlardan büyü stoklamanız gerekiyor.

Oyunun baş kahramanı, bir şekilde hayatının anlamını arayan sessiz ve içine dönük bir askeri öğrenci olan Squall. İki sınıf arkadaşı ve öğretmeni Quistis ile beraber SeeD adı verilen seçkin bir tabura giriş izni için inceleme yapıyorlar. Demo, Squall'ın ünlü kabul balosuna gitmek için yola çıkmasıyla başlıyor.



Güçlü büyüler yapmak için çıplak mavi kadınlar çağırmaktan hoşlanmayanlar lütfen bu demoyu oynamasınlar!

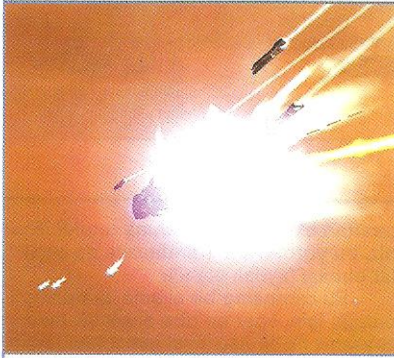
Okuyup devam etmeniz gereken pek çok konu düzeni bulunuyor ama oyunu oynadıkça zaten er geç ortaya çıkıyorlar. Herşeyden önce, atmosferi yaratan FMV bölümlerinin görsel güzelliği dikkatinizi çekecek ve Squall'ın bayanlara karşı kullandığı utangaç ama hemen göze çarpmayan tekniklerini sorgulayacaksınız.

Karakterinizi kontrol etmeye başlayınca onu dışarı çıkartın ve bölgede bir kiralık polis tarafından korunmayan tek girişi bulun. Bu yol sizi gayet iyi saklanmış "gizli" eğitim alanına çıkartacak. İşte burada hareket başlıyor. Orada sizi tehditkar yaratıklar bekliyor. Savaşlar real-time olduğu için düşmanınızın size tekrar vurmasını beklemeyin. Görkemli grafiklerin son noktasına kadar varabilmek için size sunulmuş üç Guardian Power'ı deneyin. Hem sizi hem de çirkin yaratıkları havaya uçuracaklar.

HOMEWORLD

◆ YÜKLEME: \sierra_homeworld\HWDemo.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.sierra.com
◆ TÜRÜ: Strateji
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Sierra Studios
◆ GEREKENLER: Pentium 233, 32 MB RAM, Direct X 6

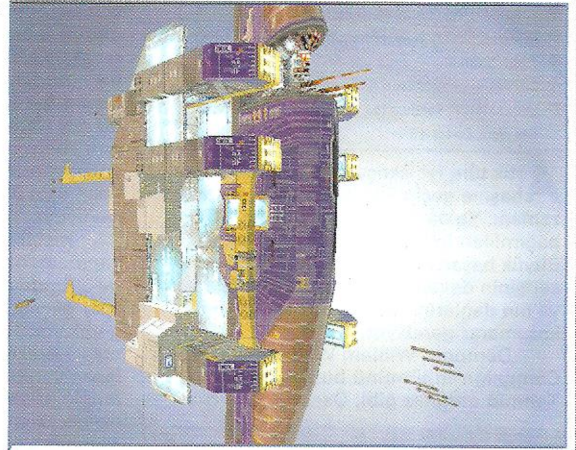
İşte size daha önce hiç bu kadar başarılı yapılamamış bir 3D RTS. Demoda iki ayrı bölüm var; bir tek kişilik görev ve bilgisayara karşı oynayabileceğiniz bir çarpışma. Tek kişilik görev daha çok bir tutorial modunda ama oynadıktan sonra sizi koltuğunuzdan kalkıp oyunu almak için kendinizi dışarı attıracak kadar da başarılı.



Grafikler gerçekten çok etkileyici. Patlayan kendi gemiz bile olsa seyretmek büyük keyif.

Tek kişilik görev gayet başarılı ama bilgisayarla çarpışacağınız oyun modu demonun asıl yıldızı. Bu modda bilgisayara karşı, zorluk seviyesi ayarlanabilir üç faklı haritada oynayabilirsiniz. Bu oyun sırasında *Homeworld*'ün tüm sürümünün kapsadığı tüm birimleri kullanabilir ve gerçek oyunun havasına biraz olsun girebilirsiniz.

Biraz da oyunun tam versiyonundan bahsedelim. Eminiz ki bu oyun hakkında pek çok şey duymuşsunuzdur. Evet, şüphesiz *Homeworld* bir dönüm noktası, klasik olmaya aday bir oyun. Üstün ve etkileyici hikayesi, devrim yaratan 3D-strateji motoru, kontrol sistemi kendinizi sanki bir Star Wars savaşının içerisinde hissetmenize neden olacak ve bu yüzden bu oyunun başından kalkamayacaksınız.



İşte kraliyet ana kumanda gemisi. Ne kadarda güzel bir görüntü.

Homeworld o kadar çok konuşuluyor ki gelecekte ne olacağını düşünmekten kendimizi alıkoyamıyoruz. Gelecekte en iyi oyun türünün motoru *Homeworld*' ün motoruna benzeyecek. *Homeworld* türünün ilki olduğu için belki eksikleri olabilir, ama ileride çıkması beklenilen oyunlar listesinde *Homeworld 2*' yi başlarda göreceğimize emin olabilirsiniz.

Grafikler ve arayüzü çok çekici, RTS oyunlarının yeni boyutu için çok cesur bir ilerleme. Şimdi hemen bu demoyu yükleyin.

PONG

◆ YÜKLEME: \Pong\PongDemo.exe
◆ TEKNİK DESTEK: support.hasbro.com
◆ TÜRÜ: Arcade
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Hasbro Interactive
◆ GEREKENLER: Pentium 166, 32 MB RAM, 40 MB hard disk alanı, Direct X 6

Bazılarımız bu işle yani oyun oynamakla uzun zamandır uğraşıyoruz. Hafızalarımızın bir kenarında hala bazı o çok eski klasik oyunlar var. Onların hiç biri şimdiki oyunlarla karşılaştırılabilecek grafik veya ses özelliklerine sahip değillerdi. Eski oyunları daha önceden oynamamış biri şu anda baksa muhtemelen onların grafiklerini ve ses efektlerini acınası bulacaktır. Eski oyuncular onların birer klasik olduklarını asla unutmazlar ve saygıda kusur etmezler.

İşte o klasik oyunlar günümüz PC'lerine geldiğinde ise nostalji rüzgarları eser. Hele grafikleri ve ses efektleri yeni nesil oyunlarla başa çıkabilecek derecede düzeltilmişse... İşte *Pong* bunun son örneği. İnanması zor ama *Pong* yeni 3D motoruyla geri döndü.



Futbol modu tek kelimeyle harika!



Dünün oyunlarını bugünün PC'lerinde görmekten zevk alanlara özel!

Eskiden bir çılgınlık yaratmış olan *Pong* ile ilgili kitaplar bile bulabilirsiniz. "Kitaplarla uğraşmam, ben bu işi biliyorum" diyorsanız bir daha düşünmeniz gerekecek. İşiniz hiçte kolay değil. O bidiğiniz eski ve güzel *Pong*'u bu kez penguenlerle ve futbol toplarıyla dolu renkli dünyasında ziyaret etmek üzeresiniz. Üstelik sadece bilgisayara karşı oynamak da zorunda değilsiniz; dört kişiye kadar multiplayer desteği bulunuyor. Büyük ihtimalle siz de oyuna başlayınca bizim gibi gelişmelerden epey etkileneceksiniz.

Demo zaman sınırlı, sizi Windows'a geri göndermeden önce yaklaşık beş dakikalık bir oyun oynamanıza izin veriyor. Tabii ki eğer bu sizin için yeterli değilse yeniden başlamak mümkün.

24 ay eşit taksit 41$ 'dan başlayan fiyatlarla

KRN EVLERE ŞENLİK GETİRİYOR



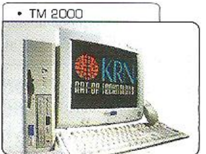
- **Intel®** BX Chip Set Anakart
- **15" 0,28** Monitör (1280 x 1024)
- **Creative** Live / Vibra Ses Kartı
- **Creative** 52X CD Rom / 6X DVD Rom
- **Creative** 32 MB TNT RIVA2 Ekran Kartı
- **Apache Creative** Fax / Modem 56K V.90
- **Eastern** Woofer Ses Sistemleri
- **Aver Media** TV+Radyo Kartı
- **Microsoft** / A4 Tech Intelli Mouse

Bilgisayarımla her istediğimi yapıyorum.
Televizyon izliyor, DVD'si ile en son
hit parçaları dinliyor, en son filmleri
sinema kalitesinde izliyorum, sonra internette hızlı
bir dalış yapıyorum, faksımı çekiyor, ders çalışıyorum
ve en son oyunları dev ekranında
3D ses kalitesiyle sorunsuz oyunuyorum...
Bütün bunları nasıl mı yapıyorum?
Çok basit!
KRN bir bilgisayardan
çok daha fazlasını veriyor.

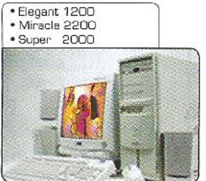
• Full 2000



• TM 2000



• Elegant 1200
• Miracle 2200
• Super 2000

















SENTİM®

SENTİM BİLGİSAYAR TEKNOLOJİ SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.
Samandıra Yolu 2. Bölge 7. Esenşehir Kürkçüler Caddesi Yukarı Dudullu 81260 İstanbul
Tel: 0216 415 79 79 (Pbx) 466 08 50 (3 Hat) Faks: 0216 420 56 32

KAMPANYA İLETİŞİM HATTI
0216 415 79 79
0212 288 14 26
www.sentim.com.tr

KRN
ART OF TECHNOLOGY

SENTİM MECİDİYEKÖY TEL:0212 288 14 26 **ADIYAMAN**, FULYA, Tel: 416 214 02 58 **AFYON** AFBİM Tel: 272 214 10 32 **AKSARAY,** DERMAN, Tel: 382 214 41 55 **ALANYA,**EYLÜL BİLGİSAYAR,Tel: 242 519 04 26-27 **AMASYA,** Merzifon, EKOL MİMARLIK Tel: 358 513 46 21 Gimat. PLATFORM,Tel:312 397 36 30 **ANKARA,**TEKDOĞUŞ BİLGİSAYAR Tel:312 215 16 86 Maltepe, UFUK, Tel; 312 232 35 00 Kavaklıdere, EMF BİLGİSAYAR, Tel: 312 468 98 46 Kızılay, BATIFEN,Tel;312 433 00 40 Sıhhıye, BAŞAK BİLGİSAYAR, Tel: 312 231 07 88 Sincan, PUMA BİLGİSAYAR, Tel: 312 268 84 95 **ANTALYA,** FON, Tel: 242 247 67 93-7320 **AYDIN,** GONCA, Tel: 256 213 55 56 **BALIKESİR,** ZİRVE,Tel: 266 242 29 95 **BOLU,** AKADEMİ BİLGİSAYAR Tel: 374 215 10 04 Düzce, DÜZBEM BİLGİSAYAR, Tel: 374 524 09 07 **BURSA,** DATA, Tel: 224 271 39 60-61-62-63 GÖZDE, Tel: 224 271 15 79-271 67 27 **ÇANAKKALE,** Ayvacık, CAN bilgisayar, Tel: 286 712 38 16 Gelibolu, Profesyonel Tel:286 566 41 80 ÇAĞRI Tel: 286 217 25 41 Biga, DAMLA,Tel: 286 316 0284 **ÇORUM,** ALPDATA,Tel:364 225 27 28 **DİYARBAKIR,** ORJİN, Tel: 412 223 47 18 **DİYARBAKIR,** NEW LINE Tel: 412 221 38 13 **EDİRNE,** EYÜBOĞLU Tel: 284 212 01 71 **ELEZIĞ,** BİLTEM, Tel: 424 212 88 78 **ERZURUM,** DOĞUNET BİLGİSAYAR, Tel:442 235 43 73 **FETHİYE,** SUNCOM Tel. 252 612 51 12 **GAZİANTEP,** FX COMPUTER, Tel. 342 321 96 18-94 17 **HATAY,** BİRECİK BİLGİSAYAR Tel. 362 212 38 99 **İSKENDERUN,** BİLTEK, Tel. 326 613 98 09 **İSTANBUL,** Beşiktaş, PROGRESS, Tel. 212 260 21 67 Bakırköy, ALTARNATİF Tel. 212 570 64 55-570 78 76 Beşiktaş,EKSEN Tel. 212 236 09 00-227 87 65 Üsküdar, AYDENİZ, Tel. 216 310 72 38 **İZMİR,** Karşıyaka, ELK-BİL Cihaz Mak. Don. Yaz. Ltd. Tel. 232 368 36 68 Mektupcu, EGE MİKRO, Tel. 232 445 12 06 Bornova, Fabim, Tel.232 342 34 34 **İZMİT,** Atak Bilgisayar, Tel.262 323 18 37 Gebze, SAVBİM, Tel. 262 643 82 72 **K. MARAŞ,** NÖTRON BİLGİSAYAR Tel. 344 225 39 50 **KARAMAN,** GENÇ&GENÇ, Tel. 338 213 69 80 **KARS,** İLKE İLETİŞİM BİLGİSAYAR, Tel. 474 212 31 10 **KIRKLARELİ,** Lüleburgaz, RGB Computer, Tel. 288 412 44 06 **KÜTAHYA,** BİLÇAĞ,Tel. 274 216 88 34 **MALATYA,** ECSOFT, Tel. 422 324 81 00 **MERSİN,** Silifke, ENTA BİLGİSAYAR, Tel. 324 714 17 04 **MUĞLA,** BETA Tel. 252 214 69 33 HG BİLGİSAYAR,Tel.252 214 00 82 **NEVŞEHİR,** AYCOM BİLGİSAYAR, Tel. 384 214 28 18 **NİGDE,** NİCOM Tel. 388 233 08 54 **ORDU,** PROBİL BİLGİSAYAR, Tel. 452 223 31 95 **RİZE,**VAROL BİLGİ İŞLEM Tel. 464 214 28 63 **SİVAS,** MAKRO BİLGİSAYAR, Tel. 346 221 01 42 **ŞANLI URFA,** GEKA Tel. 414 313 10 62 **TEKİRDAĞ,** Çorlu, Tekkom, Tel. 282 652 78 04 (4Hat) MİLENYUM, Tel. 282 261 12 29 **UŞAK,** BİLSA, Tel. 276 215 52 95 **ZONGULDAK,** BİLMER BİLGİSAYAR, Tel. 372 253 51 84 EBİL EĞİTİM, Tel. 372 323 24 19

S E N T İ M K U R A L K A N H O L D İ N G K U R U L U Ş U D U R

SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE

◆ YÜKLEME: \aliencrossfire\Setup.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www. aliencrossfire.com
◆ TÜRÜ: Strateji
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Electronic Arts
◆ GEREKENLER: Pentium 233, 16 MB RAM, Direct X 6

Bazı insanlar bilgisayar oyunu oynarken düşünmekten hoşlanmazlar. Oyunun el kitabını, önceden yapılan planları ve stratejileri hiç önemsemeden direk oyuna dalarlar. İşte o insanlar; belkide gelmiş geçmiş en karmaşık, zorlu ve tatmin edici oyun olan *Sid Meier's Alpha Centauri*'yi hiç oynamadılar.


Oyunda diplomatik yeteneğiniz size ciddi kazançlar sağlayabilir.


Crossfire, yepyeni teknolojileri, binaları ve birim parçaları ile adeta yeni bir dünya.

Resmi genişleme paketinde *Alpha Centauri* dünyası daha da büyümüş. Bu demo sadece 100 hamleyle sınırlı, o yüzden hareketleriniz ve aksiyonlarınızı dikkatlice seçip uygulayın. İçinde yeni uzaylı ırkının da bulunduğu yedi bölümden birini seçip oynayabilirsiniz.

Demoyu yüklediğinizde çıkan giriş metnini dikkatlice okuyun. Bu metin demo için özel olarak hazırlanmış. Bunun dışında oyunda verebileceğiniz komutları ve bilinen önemli teknolojik noktaları öğrenmek için CD'deki README'yi okunumanızı da tavsiye ediyoruz.

TRICKSTYLE

◆ YÜKLEME: \Trickstyle\TSdemo.exe
◆ TEKNİK DESTEK: www.acclaim.net
◆ TÜRÜ: Aksiyon
◆ ÜRETİCİ FİRMA: Acclaim
◆ GEREKENLER: Pentium 233, 32 MB RAM, 190MB hard disk alanı, Direct X 6

Gerçekten de çok sert biri olduğunuzu düşünüyorsunuz değil mi? Eminim ki kaykayınızı defalarca sokaklarda parçaladınız. Belki de azgın dalgalar arasında, üzerinizde bir "NO FEAR" tişörtüyle sörf yapıyorsunuz. Ama işte bundan korkacaksınız. *Trickstyle* kalbinizi ağzınıza getirecek, en kendine güvenen sörfçüyü bile zorlayacak, modern bir hoverboard yarışı.

Bazı sebeplerden dolayı Glide (3dfx) versiyonu bazı Voodoo kartlarıyla ilgili sorun çıkartıyor, onun için en iyisi hangi ekran kartını kullanıyor olursanız olun D3D versiyonunda kalmanız.


Böyle bir hareketi yapabileceğinizden emin misiniz gerçekten?



Saatte 118 kilometre hızla bu camın içinden geçerken gözünüzü çıkarmamaya bakın.

Bu demo'da seçebileceğiniz iki karakter; Angel ve Brad. İşte burada gerçekten güzel bir kadın mı yoksa kaslı bir erkek mi görmek istediğinizle ilgili estetik bir tercih yapmanız gerekiyor.

Birini seçin sonra da board'unuzu seçin. Ortadaki adam meydan okumaları size sunacak ve eğer başarılı olursanız size yeni numaralar öğretecek. İşte bu numaralar oyunu güzel yapan yerleri ve ilerlerde öğreneceğiniz numaralar bu oyunu zamanınıza değer kılıyor.

Prometheus Institute©

"we can make a difference"

INTERNET *ve* *Elektronik Ticaret 'te* Fikri Hakların Korunması

• AÇILIŞ KONUŞMASI
Prof. Dr. Ali Necip ORTAN
İstanbul Bilgi Üniversitesi Hukuk Fakültesi Öğretim Üyesi

• INTERNET ve ELEKTRONİK TİCARET İLE
FİKRİ HAKLARIN KARŞILAŞMA NOKTALARI
N. Naci KİŞNİŞÇİ
Nous Bilgisayar Sistemleri A.Ş.

• INTERNET ve ELEKTRONİK TİCARETTE FİKRİ HAKLARIN KORUNMASI
KONUSUNA İLİŞKİN ULUSLARARASI PLATFORMDAKİ GELİŞMELER
M. Banu GÜNDOĞAN *Endüstri Ürünleri Tasarımcısı*
ODTÜ Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü Öğretim Görevlisi

• INTERNET ve ELEKTRONİK TİCARETTE FİKRİ HAKLARIN KORUNMASINA
İLİŞKİN KAVRAMLAR, KORUMA YÖNTEMLERİ ve KORUMA SINIRLARI
M. Kaan DERİCİOĞLU
Patent ve Marka Vekili Ankara Patent Bürosu Ltd. Şti. Genel Müdürü
(MSÜ ve ODTÜ) Mimarlık Fakültesi Endüstri Ürünleri Tasarımı Bölümü Öğretim Görevlisi

• ELEKTRONİK TİCARETLE BİRLİKTE GELEN SORUNLAR
ve YASAL ÇÖZÜM YOLLARI
İlhan TELLİOĞLU *Avukat*

21 Ocak 2000 Cuma / *İstanbul,* ARMADA HOTEL

Daha fazla bilgi ve katılım için lütfen İstanbul ofisimizden Sinem TUNCEL'i arayınız.

michelangelo

Prometheusistanbul: Tel: 0.216.411 7362 / 411 7936 / 360 95 49 Faks: 0.216.302 2860
Atatürk Cad. Konutları No:43 A Blok D:12 81080 Erenköy / İSTANBUL
http: //www.prometheus.com.tr **e-mail:**sinemtuncel@prometheus.com.tr

APB KURULUŞ 1964 ANKARA PATENT BÜROSU LİMİTED ŞİRKETİ

PC GAMER TÜRKİYE

COMPUTER SHOPPING





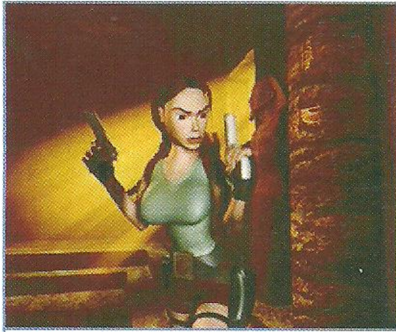
AIESEC İSTANBUL Tel: 0.212.293 09 54 *destekliyoruz!...*

kenan9593

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

- YÜKLEME: \tombraider\tlrdemo.exe
- TEKNİK DESTEK: www.eidos.com
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: Eidos
- GEREKENLER: Pentium 233, 16 MB RAM, Direct X 6

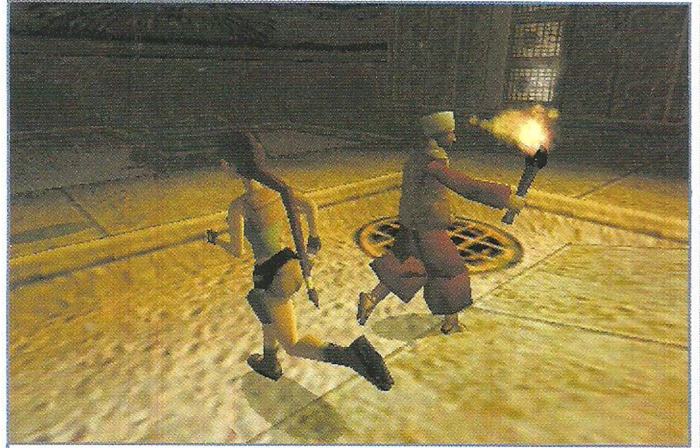
Eski dostumuz Lara Croft bu kez "*Last Revelation*" ile geri döndü. Güzel Lara bu sefer Mısır'ın gizemlerle dolu dünyasında tarihi mekanlarda, hazinelerle dolu bir dünyaya adım atıyor. Ortamlar gerçekten mistik ve değişik bir yerdeymişsiniz izlenimini yaratmayı başarıyor. Bu geçmişle ilgili havayı yaratan tek şey tabi



Lara Croft.. bir isim bir bilgisayar oyun kahramanına ancak bu kadar yakışabilir.

ki mekanlar değil; demoda daha ilk kapıyı açtığınızda karşılaştığınız kılıçlı iskeletler de insanda bir "geçmiş" hissi uyandırıyor.

Bu bahsettiğimiz iskeletler başlangıçta sizin için bir sorun yaratabilirler. Ellerindeki kılıçlar ve çıkıntılardan atlayabiliyor olmaları işinizi zorlaştırabilecek özellikleri. Bu ilk düşmanlarınızla baş edebilmeniz için ihtiyacınız olan iki şey var; bir tabanca ve bir lazer görüşü. Bu sizin şanslı gününüz olduğu için her ikisine de sahip olarak oyuna başlıyorsunuz. Karşınızdaki ilk kapıyı açmadan önce tabancanıza lazer görüşünü eklemek ve iskeletlerin karşısına bu anlamda hazır çıkmak parlak bir fikir olabilir. Fakat cephanenizi dikkatli kullanmayı ve kontrol etmeyi unutmamanız gerekiyor.



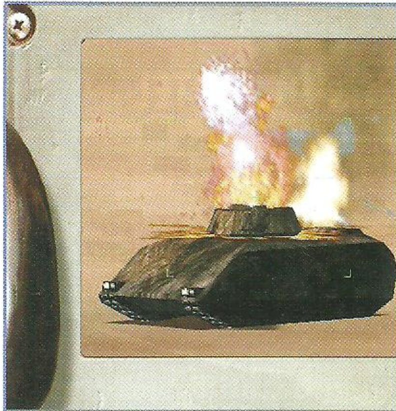
Yolda meşaleli bir adama rastlayacaksınız. Hemen heycanlanmayın, o sadece sizin yolunuzu aydınlatmaya çalışıyor.

Oyunun en zor tarafı karşılaşacağınız düşmanlarınız değil. Artık yeterince oynadığınızı düşündüğünüz zaman oyundan çıkmak da kendi başına bir bulmaca olabilir. Lara'ya bir süre için veda etmek istediğiniz zaman önce P tuşuna basın, daha sonra ortaya çıkacak ekrandan ilk ekrana dönebilirsiniz.

ARMORED FIST 3

- YÜKLEME: \armoredfist3\Setup.exe
- TEKNİK DESTEK: support@novalaogic.com
- TÜRÜ: Aksiyon
- ÜRETİCİ FİRMA: NovaLogic
- GEREKENLER: Pentium 233 MMX, 64 MB RAM, Direct X 6

İşte çelik kalelerinize girip Pepper ve Ruby noktalarını temizlemenizin, düşman merkezi ve yakındaki köprüyü elinde tutan düşman birlikleri hakkında süslü askeri telsiz konuşmaları yapmanızın zamanı geldi. İyi haber fazlasıyla ateş gücünüz var, kötü haber düşmanın da öyle. Bu yüzden ateş gücünüzü dikkatli kullanın. Karşıdaki tanktan doğru bir atış eğer doğru yere isabet ederse bundan sonraki askeri kariyerinizi karışık pizza olarak sürdürürsünüz.



Barbekü yapmak için her türlü ekipman tankınızın içinde mevcut.



Yaklaşan helikopterler gerçek bir sorun oluşturabilir. Bu yüzden onların tepesine zırhlı yumruğunuzu bir an önce indirin.

Ne yazık ki hiçbir yerde kontrol tuşlarından bahsedilmemiş. İşte bu yüzden sizin için "uzun araştırmalarımız" sonucu biz ortaya çıkardık; ENTER düşmanı otomatik olarak hedefe alır, SPACE ateş eder, ok tuşları hareket için, W ve S tuşları tankın taretini aşağıya ve yukarıya hareket ettirmek için, F tuşları ise görüşünüzü değiştirmek için.

İşte artık bu kötü insanların kampına adaleti getirmek için ihtiyacınız olan herşeyi biliyorsunuz. Bu insanlar kesinlikle sizin sert tepkinize neden olacak çok kötü bir şey yapmış olmalılar, onları cezasız bırakmayın.

PC Gold GOLD BİLGİSAYAR COMPUTER MARKET

WWW. goldpc.com.tr Tel.:(0216) 418 11 44

Merkez : Nüshet Efendi Sok. No: 50 Kadıköy-İstanbul
Tel.: (0216) 418 11 44 PBX * Fax : (0216) 345 55 36
Kadıköy Tel.: (0216) 418 11 44 . Bakırköy Tel.: (0212) 542 91 60
Mecidiyeköy Tel.: (0212) 213 78 55 . Royal Tel.: (0216 330 47 54-55
Şaşkınbakkal (0216) 385 73 78 . Kozyatağı Tel.:(0216) 385 36 74
Gold Teknik (0216) 418 93 86 . Maltepe Tel.: (0216) 459 07 60
Fatih Tel.:(0212) 631 27 17 . Teknik Destek Tel.:(0216) 418 11 44-130

ANAKARTLAR

ANAKARTLAR		USD
MB AT/ATX BX VIA UDMA66	SLOT	61
MB ATX BX VIA PIII DES. UDMA66	SLOT	64
MB ATX BX VIA PIII DES. UDMA66	SLOT+SOKET	74
MB ATX SOYO 6 UBA UDMA66 133 MHz	SLOT	85
MB ATX SOYO 6BA+IV 155MHz UDMA66	SLOT	119
MB ATX SOYO DUAL SCSI D6IBA	SLOT	292
MB ATX BX ASUS PII BF	SLOT	124
MB ATX BX ASUS PIII BF	SLOT	135
MB ATX MSI BX	SLOT	92
MB ATX BX ABIT BE-66	SLOT	128
MB ATX GIGABYTE 2000	SLOT	114
MB ATX BX GIGABYTE BX-C	SLOT	94
CPU ÇEVİRİCİ SOKET/SLOT		8

EKRAN KARTLARI

EKRAN KARTLARI	USD
VGA 4 MB S3 3D AGP	26
VGA 8 MB 2X 3D AGP	31
VGA 8 MB 2X 3D S3	32
VGA 8 MB 2X 3D S3 SAVAGE AGP TV OUT	38
VGA 16 MB SAVAGE 4	51
VGA 16 MB TNT2 CREATIVE AGP	87
VGA 16 MB VOODOO 3 3000 TV OUT	140
VGA 16 MB VOODOO 3 3500 Tv+Fm+Raido BOX	289
VGA 16 MB TNT ASUS V3400	114
VGA 16 MB ASUS TNT + 3D Gözlük	132
VGA 32 MB TNT2 CREATIVE	155
VGA 32 MB ULTRA TNT2 CREATIVE	173
VGA 32 MB CREATIVE TNT2 M64	101
VGA 32 MB DIAMOND ULTRA TNT2	173
VGA 32 MB TNT2 ASUS 3800	210
VGA 32 MB MAGIC TNT2 ULTRA TV OUT	161
VGA 32 MB MAGIC TNT	80

SABİT DİSKLER

SABİT DİSKLER		USD
HD 4.3 GB UDMA	IDE	99
HD 6.4 GB UDMA	IDE	112
HD 6.4 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	116
HD 8.4 GB UDMA	IDE	121
HD 8.4 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	128
HD 10.2 GB SEAGATE UDMA 66	IDE	127
HD 10.2 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	131
HD 13.1 GB WEST. DIGITAL UDMA 66	IDE	142
HD 13.1 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	142
HD 13.1 GB QUANTUM 7200 RPM UDMA 66	IDE	176
HD 20.1 GB QUANTUM UDMA 66	IDE	239

GOLD INTERACTIVE

SOYO INTEL® 133 MHz MAINBOARD
64 SDIMM 100 MHZ RAM
10.2 GB UDMA HARDDISK
15" DIGITAL MONITOR
ATX RENKLI KASA
TÜRKÇE WIN98 KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVER
32 MB TNT2 M64
128 BIT CREATIVE PCI SES KARTI
50X CD-ROM
56 K ROCKWELL FAX MODEM V.90
200 W SPEAKERS
MOUSE
WINDOWS 98 TR/ENG İŞLETİM SİST.

Celeron™ 433: 849
Celeron™ 466: 879
Celeron™ 500: 918

DİĞER ÜRÜNLERİMİZ İÇİN LÜTFEN ARAYINIZ.
* Bu Liste Stoklarımızla Sınırlıdır.

FLOPPY& CD-ROM SÜRÜCÜLER

FLOPPY& CD-ROM SÜRÜCÜLER		USD
CD-ROM DRIVE 48X GOLDSTAR		54
CD-ROM DRIVE 48X PHILIPS BOX.		55
CD-ROM DRIVE 50X AFREEY		47
CD-ROM DRIVE 50X ASUS		58
CD-ROM DRIVE 52X CREATIVE		55
CD-ROM DRIVE 52X CREATIVE INFRA		58
DVD-ROM 6X PIONER		98
DVD-ROM 6X CREATIVE		101
DVD-ROM 8X LG GOLDSTAR		97
DVD CREATIVE MPEG-2 KART		48
DVD CREATIVE MPEG-3 KART		120
REWRITER YAMAHA	6X4X16 SCSI	243
REWRITER RICOH	6X4X24	251
REWRITER GOLDSTAR	4X4X24	189
REWRITER YAMAHA	4X4X16	219
REWRITER PHILIPS	4X4X432	227

İŞLEMCİLER

İŞLEMCİLER		USD
CPU INTEL® 366 CELERON™ 128 K.	SOCKET	59
CPU INTEL® 433 CELERON™ 128 K.	SOCKET	83
CPU INTEL® 466 CELERON™ 128 K.	SOCKET	109
CPU INTEL® 500 CELERON™ 128 K.	SOCKET	161
CPU INTEL® 400 PENTIUM® II 512 K.	SLOT	158
CPU INTEL® 450 PENTIUM® III 512 K.	SLOT	234
CPU INTEL® 500 PENTIUM® III 512 K.	SLOT	265
CPU INTEL® 550 PENTIUM® III 512 K.	SLOT	399

SIMM MODÜLLER

SIMM MODÜLLER				USD
SDIMM	32	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM	64	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM	128	MB	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM	32	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM	64	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ
SDIMM	128	MB CENTURY	100 MHz	SORUNUZ

SES KARTLARI

SES KARTLARI			USD
16	BIT 3D	SES KARTI	8
16	BIT 3D	SES KARTI + 120 W SPEAKERS	12
64	BIT	CREATIVE PCI	23
64	BIT	CREATIVE LIVE VALUE OEM	58
64	BIT	CREATIVE LIVE PLAYER BOX	89
64	BIT	CREATIVE LIVE PLATIUM BOX	209
128	BIT	CREATIVE PCI FULL DUBLEX	24
128	BIT	CREATIVE PLATIUM	193

TV. & RADYO KARTI

TV. & RADYO KARTI		USD
TV	TELETEXT+UK FLY+RADYOLU	61
TV	MAGIC TELETEXT+UK	52
TV	MAGIC TELETEXT+UK+FM	61
TV	TELETEXT+UK+FM AVERMEDIA	88
TV	MIRO VIDEO TELETEXT + UK	97

MODEM

MODEM			USD
56 K	V.90 PCI INT.	ROCKWELL	19
56 K	V.90 PCI INT.	AZTECH	30
56 K	V.90 PCI INT.	APACHE BOX	43
56 K	V.90 ISA INT.	ROBOTICS	63
56 K	V.90 PCI INT.	ROBOTICS	46
56 K	V.90 EXT.	ROCKWELL	50
56 K	V.90 EXT.	ROBOTICS	90
56 K	V.90 EXT.	DIAMOND	67
56 K	V.90 PCMCI	APACHE	73
56 K	V.90 EXT. ROBOTICS	MESSAGE	122
56 K	V.90 EXT. DIAMOND	MESSAGE	106

MONİTÖRLER

MONİTÖRLER		USD
14".28 DPI	PHILIPS	124
15".28 DPI	DIGITAL	125
15".28 DPI	GOLDSTAR 3 YIL GARANTİ	141
15".28 DPI	GOLDSTAR 575N	159
15".28 DPI	PHILIPS 105S	159
15".28 DPI	SONY 110 EST	202
15".28 DPI	HYUNDAI S560	142
15".28 DPI	HYUNDAI S570	149
17".28 DPI	DIGITAL	210
17".28 DPI	GOLDSTAR 775 N	252
17".24 DPI	GOLDSTAR FLATRON	376
17".25 DPI	DIGITAL SONY G200	443
17".27 DPI	SONY E200	376
17".27 DPI	SONY 6200	429
17".27 DPI	PHILIPS 107E	258
17".27 DPI	HYUNDAI	248
19".24 DPI	GOLDSTAR 910SC	439
19".25 DPI	HYUNDAI	479

* K.D.V Dahil Değildir.

KREDİ KARTINA % 0 KOMİSYON

GOLD LEADER

MB ASUS PIII-BF
128 SDIM 100 MHZ RAM
13.1 GB UDMA HARDDISK
17" HYUNDAI MONITOR
ATX PEGASUS FOCUS COMAGE KASA
Q 98 MULTIMEDIA KLAVYE
1.44 FLOPPY DRIVER
SOUND BLASTER LIVE VALUE SES KARTI
DVD-ROM 6X PIONER
32 MB CREATIVE TNT2 M64
ROCKWELL PCI 56K FAX-MODEM V.90
320 W SPEAKER
A4 TECH WWW WINBEST MOUSE
WIN. 98 CD + LİSANS İŞLETİM SİSTEMİ

Celeron™ 500: 1321
Pentium® III 500: 1415
Pentium® III 550: 1559

SCANNERS

SCANNERS		USD
MUSTEK SCAN 96 P PARALEL PORT	A4	54
MUSTEK 1200 ED PARALEL PORT	A4	62
MUSTEK 600 PARALEL PORT	A3	161
UMAX 1220 P PARALEL PORT	A4	99
UMAX 600 USB	A4	94
UMAX 1220 P PARALEL PORT	A4	89
UMAX 1220 USB	A4	123

PANASONIC YAZICILAR

PANASONIC YAZICILAR	USD
PANASONIC KXP 1150	129
PANASONIC KXP 3696	419
PANASONIC KXP 3626	475
PANASONIC KXP 1694	339

HEWLETT PACKART INKJET

HEWLETT PACKART INKJET		USD
HP 610C	INKJET A4	99
HP 710C	INKJET A4	142
HP 880C	INKJET A4	233
HP 1120C	INKJET A3-A4	376
HP 1100	LAZER A4	407

OKI YAZICILAR

OKI YAZICILAR	DM
OKI ML 320 E	705
OKI ML 321 E	799
OKI ML 520 E	836
OKI ML 521 E	948

PANASONIC UPS

PANASONIC UPS	USD
POWERSONIC 400 ART	69
POWERSONIC 600 ART	96
POWERSONIC 1000 ART	169
POWERSONIC 2000 ART	282

MICROSOFT ÜRÜNLERİ

MICROSOFT ÜRÜNLERİ	USD
MICROSOFT WIN 98 TR/ING OEM	97
MICROSOFT OFFICE 97 TR/ING PROF.	540
MICROSOFT OFFICE 97 TR/ING STRD.	461

KLAVYE

KLAVYE	USD
KLAVYE Q TÜRKÇE SERİ/PS2 WIN 98	6
KLAVYE Q TÜRKÇE SERİ/PS2 MITSUMI	8

KASALAR

KASALAR	USD
CASE MIDI TOWER ATX	22
CASE MIDI TOWER ATX COLOR	27
CASE MIDI TOWER ATX ASUS T5	69
CASE MIDI PEGASUS PRO	45
CASE MIDI PEGASUS COMAGE	45
CASE MIDI PEGASUS PLUS	45
CASE MIDI PEGASUS FOCUS	45
CASE MIDI PEGASUS FUN	53

Şirketimiz haber verilmeksizin fiyat değiştirme hakkına sahiptir.

Student — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Student

STUDENT

PII / PIII **INTEL® i810** AT MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
4.3 GB HDD **SEAGATE** U.ATA / 66
On Board **3D AGP** VGA (Max. 4 MB)
15" 0,28 **VESTEL** MPRII MONİTOR
1.44 MB FDD + MINI TOWER KASA
MOUSE + Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA** CD ROM
On Board 3D SOUND, 120 WATT SPEAKER
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	400(128 K)	659 $
INTEL®	CELERON™	433(128 K)	669 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	699 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	759 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	809 $

Internet — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Internet

INTERNET

INTEL® i810, 100 Mhz, **SIEMENS** MAINBOARD
32 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB HDD QUANTUM / SEAGATE U.ATA/66
On Board **3D AGP** VGA (Max. 32 MB)
15" 0,28 **HYUNDAI S560** DIGITAL MPRII
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD + TOZ ÖRTÜSÜ
40X **TOSHIBA** CD-ROM
On Board 3D SOUND,
KULAKLIK (Özel Ses Ayarlı)
10/100 Mbit PCI ETHERNET KARTI PCI
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	433(128 K)	739 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	769 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	829 $

Office — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Office

OFFICE

PII / PIII **GIGABYTE BXC** INTEL® BX 133 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB HDD QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
8 MB AGP 3D, S3 **SAVAGE TV-OUT**
15" 0.28 **HYUNDAI** 5870 / **PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X **PHILIPS / GOLDSTAR** CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SES KARTI + **120 W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	433(128 K)	879 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	909 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	949 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1019 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1069 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1349 $

Home — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Home

HOME

PII / PIII **SIEMENS INTEL® BX,** 100 Mhz
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
6,4 GB QUANTUM / W.DIGITAL UDMA/ 66
8 MB AGP, 3D, S3 **SAVAGE TV-OUT**
15" 0.28 **HYUNDAI** 5870 / **PHILIPS** 105E
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
52X CREATIVE INFRA CD ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND + **120W** SPK.
56K **ROCKWELL** PCI V.90 FAX / MODEM
TV KARTI Bt 878 + RADYO+TELETEX+U.K.
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	433(128 K)	969 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	999 $
INTEL®	CELERON™	500(128 K)	1069 $
INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1039 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1109 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1159 $

Game — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Game

GAME

PII / PIII **ABIT BE6 U.ATA / 66, BX 150 Mhz**
64 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,1 GB QUANTUM / W.DIGITAL U.ATA/66
16 MB **STB VODOO3 3000 AGP VGA TV-OUT**
17" 0.27 **HYUNDAI OSD 7770A / PHILIPS 107E**
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
10X PIONNER DVD-ROM
CREATIVE SB LIVE VALUE SES KARTI
800 WATT 4 POINT SURROUND SPEAKERS
56K ROCKWELL PCI V90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	CELERON™	433(128 K)	1329 $
INTEL®	CELERON™	466(128 K)	1349 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1459 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1509 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1659 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1789 $

Cadcam — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Cadcam

CAD - CAM

PII / PIII **ASUS P3B-F** INTEL® **BX 150 Mhz**
128 MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
13,6 GB **QUANTUM 7200 RPM** U.ATA/66
32 MB ASUS V6600 NVIDIA **GeForce 256**
17" 0.24 **SONY 200 E TRINITRON** MONITOR
1.44 MB FDD + **ATX** MIDI TOWER KASA
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
48X **PHILIPS /GOLDSTAR** CD-ROM
CREATIVE PCI **128** SES KARTI + **120 W** SPK.
56K ROCKWELL PCI V90 FAX / MODEM
WINDOWS 98 SECOND EDITION Lisans+CD

INTEL®	PENTIUM II™	400(512 K)	1659 $
INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1719 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1779 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1919 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	2049 $
INTEL®	PENTIUM III™	700(256 K)	2399 $

Nakit ödemelerde %5 indirim

TAKSİT ÇİZELGESİ

KDV DAHİL HİÇ PEŞİNATSIZ

ÖRNEK MODELLER		PEŞİN USD	TÜRK LİRASI (x 1000 TL.)			
			3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
STUDENT	CELERON™ 433	783 $	161,000	87,000	63,000	51,000
INTERNET	CELERON™ 433	865 $	178,000	97,000	70,000	57,000
OFFICE	CELERON™ 433	1028 $	211,000	115,000	83,000	67,000
HOME	PENTIUM III™450	1,298 $	267,000	145,000	105,000	85,000
GAME	PENTIUM III™450	1,707 $	351,000	191,000	138,000	112,000
CAD - CAM	PENTIUM III™500	2,081 $	428,000	232,000	168,000	136,000
SERVER	PENTIUM III™500	1,847 $	380,000	206,000	149,000	121,000

Designed by SYSTEM 216 414 4495

Server — Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım — Adres C:\Eksen\Newyear\Server

SERVER

PII / PIII **ASUS P2B-S SCSI** INTEL® **BX**
ADAPTEC 7890 SCSI ADAPTOR Onboard
128MB SDRAM 100 Mhz, 8 ns
9,1 GB SCSI HDD QUANTUM 7200 RPM ATLAS-4
8 MB AGP Vga NVIDIA 128ZX
15" 0,28 **HYUNDAI S560** DIGITAL MPRII
1.44 MB FLOPY DRIVE
ATX BIG TOWER KASA - **ASUS T10**
PS/2 MOUSE + PS/2 Q TRK KLAVYE
MOUSE PAD & TOZ ÖRTÜSÜ
50X ASUS CD-ROM

INTEL®	PENTIUM III™	450(512 K)	1529 $
INTEL®	PENTIUM III™	500(512 K)	1579 $
INTEL®	PENTIUM III™	550(512 K)	1729 $
INTEL®	PENTIUM III™	600(512 K)	1859 $
INTEL®	PENTIUM III™	700(256 K)	2199 $

KREDİ KARTINA " % 0 " KOMİSYON

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER;

- Kimlik belgesi (Nüfus Cüzdanı , Ehliyet yada Pasaport)
- İkametgah Senedi
- Gelir Belgesi (Maaş bordrosu , vergi levhası yada Kira geliri olanlar için Kira kontratı fotokopisi)
- Bir adet çalışır kefil

* Sistemlerde kullanılan tüm parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisi altındadır.
* Döviz kuru **550.000.TL** olarak baz alınmıştır. Fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.



EUROCARD MasterCard VISA



Programlarınızı yasallaştırabilmeniz için son fırsat
Tüm *Microsoft®* yazılımları uygun fiyatlarla !!!



Microsoft®
Yetkili satış noktası

BANKA HESAP NUMARALARIMIZ

Banka	Şube	Hesap No. TL	Hesap No. USD
Garanti Bankası	Dalyan	6200224/1	9000951/5
İş Bankası	Cemil Topuzlu	176423	3194025
Yapı Kredi Bankası	Yeldeğirmeni	1101743-3	3003398-5
Akbank	Kadıköy	010038	0100383
Pamukbank	Çarşı Kadıköy	10211091	53000092

STAR WARS: PIT DROIDS

- **YÜKLEME:** \pitdroids\Setup.exe
- **TEKNİK DESTEK:** www.lucaslearning.com
- **TÜRÜ:** Bulmaca
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Lucas Learning
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 32 MB RAM, Direct X 6

Star-Wars bitip tükenmek bilmeyen bir kaynak. Herşey bir filmle başladı ama son bulmak bilmiyor. Şu anda eğlence sektörünün hemen her alanına girmiş olan Star-Wars'un yeni oyununu Lucas Learning piyasaya çıkardı. *Pit Droids, Lemmings*'i andıran bir bulmaca oyunu.



Stratejinizi belirlemek için robotlarınızın dolaştığı mekana faklı bir büyüklükte göz atmakta yarar var.

Daha önceki oyun olan *Pod Racer*'in pitinde görevli olan Pit Droid'ler bu oyunumuzun baş kahramanları. Tehlikeli ve zor bir görev olan pit işlerini, ucuza mal olan ve Cyrilla gezegeninde seri üretilen bu robotlara yaptırmak ve kendilerini bu işlerden sıyırarak sadece yarışların eğlencesine veren yaratıkların en zekice buluşlarından biri.



Tüm makinelerin ve droidlerin hareketleri müzikle uyumlu.

Pit Droids oyunun demosunda sadece bu bahsettiğimiz pit görevleri için tasarlanmış ve yaratılmış, başka bir işe yaramayan, beyinsiz robotlarınızı ok işaretleri yerleştirerek bir hurdalıkta bir yerden bir yere götürmeye çalışıyorsunuz. İlerleyen bölümlerde robotlarınız belli renklere boyayarak onlara değişik aletler tahsis ediyorsunuz. Bu her yaş grubu için uygun ve zorlayıcı oyun her hangi bir gamepad veya joystick yeteneği gerektirmiyor, tamamen mouse ile oynanıyor.

İstekli oyun tasarımcıları "Puzzle Maker"ı deneyerek kendi şaşırtıcı bölümlerini hazırlamaya çalışabilirler.

Kendilerine acı çektirmekten hoşlanan ve hayal kırıklığı yaşamak isteyen mazoşistler ana menüden "Puzzle Chooser"ı seçerek oradaki haritayı deneyebilirler. Tüm sürüm oyunun 5. derecesinden olan o harita en kendine güvenen beyin ustalarını bile terletecek seviyede.

SPELLBINDER: THE NEXUS CONFLICT

- **YÜKLEME:** \spellbinder\spell70.exe
- **TEKNİK DESTEK:** www.centropolis.com/games/
- **TÜRÜ:** Online Roleplaying
- **ÜRETİCİ FİRMA:** Centropolis Interactive
- **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 4MB 3D hızlandırıcı, DirectX 6, İnternet bağlantısı.

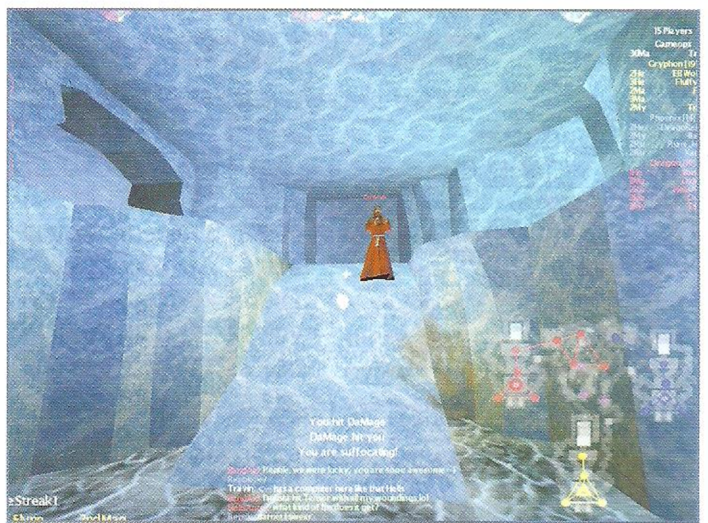
Daha önce hiç bir FPS oyununda karakterinizin özelliklerini geliştirmeyi düşlemiş miydiniz? İşte Mythic Games ve Centropolis firmalarındaki iyi insanlar düşlemişler ve ortaya büyü kullandığınız bir roleplaying shooter olan Spellbinder'ı çıkartmışlar.

Olaylar; hiç durmadan devam eden ve halkını yüzlerce diğer oyuncunun oluşturduğu online bir dünyada geçiyor. Yüklediğinizde, oyun internetteki server'a bağlanacak ve güncelleme olup olmadığını kontrol edecek. Daha sonra gerekli dosyaları indirecek ve menüyü yükleyecek.



Karakter ekranında büyüleriniz hakkında gerekli bilgilere ulaşabiliyorsunuz.

Karakterinizi yarattığınızda kırmızı, mavi yada sarı takımlardan birini seçmeniz gerekiyor. Amacınız rakip takımların, yerde baloncuklar çıkaran kırıklara benzeyen earthnode'larını toplayarak toprak elde etmeniz. Bunu yapabilmek için bir tane bulduktan sonra ACTION anahtarını kullanmanız gerekiyor. Ne kadar uzun dayanabilirseniz zafere ulaşmaya o kadar yaklaşmışsınızdır demektir.



TAB tuşuna bastığınızda tüm harita sağ altta ekranınıza gelecek.

Oyunun önceki versiyonlarında ki bazı hatalar düzeltilmiş ve bazı eksikler giderilmiş. Örneğin artık oyun esnasında sohbet ettiğiniz biri canınızı sıkmaya başlarsa IGNORE komutunu kullanarak ondan gelen mesajları es geçebilirsiniz. Online oyun oynayan herkesin yakından tanıdığı ve genellikle "lamer" olarak adlandırılan bu rahatsız edici insanlardan kurtulmanızı sağlayan bu özellik bizce gayet yerinde bir ekleme.

Kontrolleri öğrenebilmek için README dosyasını gözden geçirin. Eğer hala yardıma ihtiyacınız varsa lobideki diğer oyunculara sormayı deneyin, yeterince iyi gibi görünüyorlar.

ÖZEL HABER! EN BABA OYUNLARIN PERDE ARKASI

Thief 2: The Metal Age

Garrett, daha gizli güçler ve daha zorlu düşmanlarla yeniden karşımızda.

Thief, ilk "anti-first-person-shooter" oyunuydu ve bu da ona farklı bir tat katmıştı. Oyuncunun tepeden tırnağa silahlı bir ölüm makinesi yerine sinsi ve kurnaz bir hırsız olması, "koş ve öldür" temasına tamamen farklı bir bakış açısı getirmişti. Oyunun ilginç dizaynı sayesinde, first-person oyun şeklinin tüm heyecanı, bol bol adrenalin yerine gizlilik ve şüphenin hakim olduğu ortamlar ile yaşandı. Kıyaslanacak olursa pek çok first-person oyunu Die Hard filmine benzerken, *Thief*, *Hitchcock*'un filmlerine benziyordu. Oyunu böyle bir perspektif içinde dizayn etmek gerçekten zor bir işti çünkü gizlilik ve sıkıcılık arasında ince bir çizgi vardı.

Thief'in ilk bölümünde, Garrett adında kiralık bir hırsız rolünde gizemli ortaçağ dünyasında pek çok macera yaşamıştık. Garrett, entrikacı ve yobaz Hammer' lar, gizemli Keeper'lar ve Trickster'in taraftarları ile örülmüş bir ağın içine çekilmiş ve onlarla kıyasıya mücadele etmişti. Kılıcı ve oku olmasına rağmen Garrett bir savaşçı değildi. Düşmana en yakın çarpışmalarda aldığı darbelere rağmen hayatta kalabilmesi ve düşmana zarar verebilmesi, onun gizlenme yeteneği ve kurnazlığı sayesinde olmuştu. Gölgelerin içine saklanarak ilerlemesi ve düşmana sezdirmeden yaklaşıp black-jack'i ile saldırması ise Garrett' i korkulacak bir güç haline getiriyordu. Bu sebeple oyunda, yapacağınız her hareketi akıllıca planlamak ve çok yavaş ve dikkatli olmak, düşmanın üzerine savaşçı mantığıyla saldırmaktan daha etkili oluyordu.



Bu yeni yaratıklardan biri: Mech servant. Silahsız ve zararsız. Sizi görünce saldırmak yerine kaçacak ama döndüğünde yanında "abileri" de olacak!

Thief 2'nin Proje direktörü Steve Pearsall bakın bu oyun için ne diyor:

"*Thief*'in ilk bölümü bizim için tam bir deney oldu. Bu zamana kadar gizliliğin ön planda olduğu bir oyunun ilgi çekip çekmeyeceğini bilmiyorduk. Ama biz bu konuda daha da ileri gittik ve oyuna alışılageldik bilmece ve puzzle temalarını içeren görevleri de kattık. İlk *Thief*'i yaptığımızdan beri kazandığımız tecrübeler ve bunun sonunda oyunculardan aldığımız inanılmaz övgü ve destek sonucunda *Thief 2*, bu temayı daha da ileriye götüren ve geliştiren bir oyun olarak piyasaya çıkacak."

İlk oyundaki olayların üzerinden bir yıl sonra *Thief 2*'de, Garrett'ın hikayesi devam ediyor. Oyun, yine eskiden bildiğimiz şehirdeki mekanlarda geçiyor ama bu defa şehrin valisi biraz daha farklı bir kişi. Gorman Truart. Tam bir kanun ve düzen adamı ve şehirde asla suç işlenmesine göz yummuyor. Garrett'a neden düşman olduğu ise tam bir muamma. Garrett, Truart'ın süregelen kan davasının sebeplerini araştırmaya başlayınca kendini yine şehrin karanlık dünyasında buluyor. Burada Mechanists adındaki, yüksek teknoloji bilgileriyle çok etkili mekanik güvenlik cihazları üreten ve Hammer klanı içinde ayrılıkçı olan bir grupla karşılaşıyor. Mechanist'ler ise, Garrett da dahil tüm bölgeyi kontrolü altında tutan gizemli Keeper'lar ile birlikte, Trickster klanının gerillalarına karşı amansız bir savaş halindedirler.



İşte Mechanist kulesindeki balkonların birinde duran yeni bir Mechanist. *Thief*'in İlk bölümündeki mimarinin göz alıcı ihtişamı aynen devam ediyor.



Bu, Hammerite'lere başkaldıran Mechanist'lerden biri. Art Deco textures ile oluşturulmuş Mesh model hemen göze çarpıyor.

Bu hikayeye bakarak şu örneklemeyi yapabiliriz: *Thief 2*, *System Shock 2*'deki gibi serbestçe dolaşıp keşif yapmaktan ziyade, sizi çok iyi örülmüş bir senaryonun içine çekiyor. Bu konudaki açıklama ise yine Pearsall'dan geliyor:

"*Thief 2* için, sürekli değişen ve gelişen bir senaryo sistemi yaptık ve bu tip bir senaryonun hakettiği heyecana ve sürükleyiciliğe sahip olabilmesi için de, gelişme ve ilerlemeleri lineer bir düzene oturttuk. Tıpkı bir film senaryosu gibi. Bunun yapılma amacı ise *Thief 2*'nin, gizliliğin ana tema olduğu oyun tipinde daha da ileri seviyeye gelmesini sağlamak. Ama bu tip bir sistemi oturtmak oldukça zor oldu, çünkü *Thief* gibi "stealth-based" bir oyunda pek çok görev, "gizlice bir yerlere girmek" tarzında dizayn edilmişti ama *Thief 2* de artık pek çok farklı durum için "gizli" olmak zorunda kalacaksınız."

Bu açıklamaların doğruluğunu görevlerin tanımından da anlayabilirsiniz. Bazı görevlerde bir kişiyi çok sıkı korunan bir bölgeden kaçırırken, bir diğerinde işlenmiş bir suçu masum bir insanın üzerine yıkan delilleri toplayacaksınız. Bir başka görevde banka soyarken, bir diğerinde bir gemiye gizlice binip, bazı konuşmaları gizlice dinleyerek bir kişinin

S.i.B

TÜRÜ: Adventure

GELİŞTİRİCİ: Looking Glass

YAYINCI: Eidos 01 (415) 538-0999, *www.eidos.com*

TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%

ÇIKIŞ TARİHİ: Şubat 2000

KISACA: Thief: The Dark Project'in devamı olan bu oyun, First-Person-Sinsilik(!) temasını çok daha ilerilere taşıyor. Bu yeni oyunda neredeyse her şey değişmiş ve geliştirilmiş. Garrett'in yetenekleri, grafik detaylar ve yeni bir mantıkla hazırlanmış görevler, bu değişimlerin en belirgin örnekleri. Ayrıca ilk oyun hakkındaki tüm eleştiri ve öneriler de dikkate alınmış.

BU KADAR ÖZEL OLAN NE? *Thief*, *Quake* tarzı oyunları beğenen oyuncuların ilgisini çekmedi. Ama şüphe ve gizlilik meraklısı bir kitleyi de adeta hipnotize etti. Bu yüzden pek çok meraklısı bu ikinci bölümde, eski senaryo devam edecek diye umarken, karşılarında çok daha mükemmel bir oyun bulacaklar. Geliştirilen grafik motoru ise zaten yeterince etkileyici olan *Thief* dünyasını daha da güzelleştirecek.



Bu yakın çekim muhafıza bakarak oyundaki detay seviyesini anlayabilirsiniz. *System Shock 2*de kullanılan Dark Engine ile yapılan modellemeler, burada da çok iyi çalışıyor.

kimliğini ya da bir bölgenin yerini saptayacaksınız. Tüm bunların yanında, işlenen bir cinayetin failini bulmak ve bu sırada sizden şüphe edilmesini de önlemek için gizli gizli dedektiflik yapmak gibi bir takım görevleriniz de olacak.

Oyun motorundaki gelişmeler hem görevleri hem de mekanları çok daha görkemli bir hale getirecek. Bunu ilk bakışta açıklayan örnek ise *Thief 2*'nin görevlerinden olan "rooftop mission." Bu görevde Garrett, şehrin tüm yapılarının tavanlarında geziniyor, ve birinden diğerine atlayarak görevi tamamlıyor. Bu görevdeki grafik yapısı ise yeni kullanılan "Dark Engine 3.0" motoru için bir demo teşkil ediyor. Bu motor, *Thief* ve *System Shock 2* gibi oyunlarda zaten fizik ve çevre modellemesindeki gücünü ispatlamıştı. Bu motora eklenen gelişmiş özelliklerin en önemlileri ise, dinamik renk aydınlatması, 16-bit renk derinliği, 32- bit blending, sis efektleri, arttırılan AI seviyesi ve geliştirilen çevresel ses fektleri olmuş. Looking Glass ayrıca, oyundaki poligon sayısını da iki katına çıkararak daha ayrıntılı grafiklerin oluşmasını sağlamış.

Bu modellerin görüntüleri oldukça keskin, özellikle de *Mechanist*'lerin. Bu, buhar gücüyle çalışan, makinemsi yaratıkların iki çeşidi var: işçiler ve muhafızlar. Muhafızlar, tıpkı sesleri gibi korkunç olan top gülleleri ateşlerken, işçiler zararsız bir şekilde işlerini yapıyorlar ama eğer sizi farkederlerse anında alarm vererek, muhafızları sizin bulunduğunuz bölgeye çağırıyorlar. Bunlar hakkında Pearsall diyor ki: "Mechanist'ler, ne daha önce oynadığınız oyunlardaki ne de *Thief*'in ilk bölümündeki düşmanlara benzemiyor. Mechanist'leri geçebilmek için tüm "stealth" (görünmezlik) yeteneklerinizi kullanmanız gerekecek. Onları safdışı edebilmek için buhar kazanlarına water arrows atmak zorundasınız."

İlk oyundaki tüm özel oklar ve power-ups lar, daha gelişmiş şekilleri ile *Thief 2*'de yer alacak. Bunların katkısı ile Garrett, daha iyi bir savaşçıdan ziyade daha iyi bir hırsız olacak. İlk oyunda çok önemli olan "iz sürme" ise bu bölümde, köşe başlarına veya binaların alt katlarına yerleştireceğiniz bir "uzak çekim kamera" ile sağlanacak. Ayrıca karanlık bölgeleri aydınlatmak için meşale benzeri ateş kaynaklarını da kullanacak, yüksek yerlerden atlayabilmek için de kedidüşüşü pozisyonu alacaksınız.

Görevleri tamamlamada en önemli avantajlarınızdan biri de gizli konuşmaları dinleme yeteneğiniz (eavesdrop) olacak. Bu sayede kulağınızı dayadığınız bir kapı arkasından yapılan konuşmaları duyabileceksiniz ve bu sayede hem bir bölgenin yeterince güvenli olup olmadığını öğrenecek, hem de bir olay hakkında hayati bilgilere ulaşabileceksiniz.

Thief 1'de olduğu gibi, bu bölümde de görevler "izole". Yani sahip olduğunuz obje veya altınları diğer görevlerde kullanamayacaksınız. Steve Pearsall bununla ilgili şu yorumu getiriyor: "Bu bir dizayn özelliği. Biz *Thief*'i tasarlarken oyuncuyu, oynadığı level'daki tüm power-up ve altınları o level da kullanmasına, bir diğer level'a bunları taşımamasına özendirecek bir dizayn tarzını seçtik. Bir görevin zorluk derecesini, o görevin başındaki power-up ve kaynak miktarlarını göz önüne alarak planladık, bu sebeple oyuncunun sahip olduğu power-up ve altın miktarını bilmek bizim için önemli bir durum haline geldi. Ayrıca oyuncunun "fire arrows" ları biriktirmesini ve sonra da hepsini birden gereksiz bir şekilde sarfetmesini de önlemek istedik. Maalesef pek çok oyuncu bu tarz bir düşünce ile power-up ve kaynak biriktirme yoluna gidiyor ve görev bitmesine rağmen inventory'sinde hala kullanılmamış bir sürü "malzemesi" bulunuyor. *Thief*'in çok zor bir oyun olduğunu iddia edenlerin, oyunu bitirdiklerinde, inventory'lerinde "el sürülmemiş" bir sürü power-up ve silah bulunduğuna bahse girerim."

> **Thief 2'de, içinde pek çok alt senaryo ve döngüler bulunan ilginç bir hikaye tipi kullandık. Thief'i böylesine orijinal yapan "stealth gameplay" tarzını bu oyunda daha da ileriye götürdük.**

Bu tarzda bir dizaynı pek çok oyun kullanmaktan kaçmıştır ama *Thief* için böyle bir sistem gerçekten işe yarayacak çünkü *Thief*'in dünyası benzersiz bir dünya ve burada her şeyin önceden çok iyi dengelenmesi gerekiyor. Bunun sonucunda belki sahip olduğunuz şeyleri başka level'lara taşıyamıyacasınız ama bu sayede çok daha zevkli ve heyecanlı bir oyun oynayacaksınız.Zaten böylesine tutarlı ve detaylı bir denge ancak Looking Glass klasında bir firmanın geliştiricileri tarafından yapılabilirdi.

Thief Gold

Looking Glass, *Thief* için add-on çıkarmak yerine, bazı gelişmiş oyun özellikleri ve üç büyük görevi kapsayan bir Gold Edition çıkardı. Burada öncelikle bazı eski görevler geliştirildi ve çok az kullanılan bölgeler ve yollar kaldırıldı. *Thief 2*, bir yıl öncesindeki o bildiğimiz *Garrett*'in maceralarının geliştirilmiş bir devamı olduğu için, *Thief Gold*, bu ikisinin arasında kalıyor ve Geoge Lucas tarzı bir yaklaşımla yapılmış bir "devam filmi" özelliğini taşıyor.

İlk görev olan Thieves Guild'de, Garrett, Lord Randall'ın Safir vazosunun başka bir grup (guild) tarafından çalındığını öğrenir. Vazoyu çalan hırsızlar ise birbirleri arasında ganimeti bölüşmenin kavgasını yapmaktadırlar. Garrett böyle bir ortamda vazoyu çalmanın çok uygun olacağını, çünkü olaydan sonra herkesin birbirini suçlayacağını düşünür. Ama bir hırsız, hırsızlar topluluğundan neyi, nasıl çalacaktır?

İki güçlü Talisman uğruna, Garrett başka görevlere de gider. Garrett, Mages Tower'da tutsak olan en güçlü Talisman'ı ele geçirmek için, Elemental Mages adındaki "yeni düşmanları" ile savaşacak. Mage'leri safdışı edecek ve dört ayrı kulede saklanan dört anahtarı -Earth, Air, Water ve Fire- alacak ve büyülü tuzakları geçip merkezdeki kuleye girerek oradaki Talisman'ı ele geçirecek. İkinci Talisman'ın bulunduğu Song of the Caverns görevinde Garrett, şehrin altındaki bir mağarada gizli olduğu sanılan Talisman of Water'ı ele geçirecek. İpuçlarından yola çıkıp görevleri tamamlamak da sizin işiniz. Kolay gelsin!



Zaman zaman kılıçla savaşsa ve kazansa da, bu Garrett'in "hayat tarzı" değil.

www.multimedya.com

Dosya Düzen Görünüm Git Sık Kullanılanlar Yardım


Geri

İleri

Dur

Yenile

Giriş

Ara

Kanallar

Adres www.multimedya.com

ABIT BE6-2




Intel Celeron 266Mhz ile PentiumIII-700 Mhz'e kadar işlemci desteği, BX çipsetli anakart UDMA66 desteği veriyor. SoftMenu III ile CPU ayarlarını yapmak çok kolay. Yüksek genişleme olanakları ve 2000 yılı uyumluluğu ile, çok hızlı ve sorunsuz bir sistem anakartı arayanların tek seçimi.

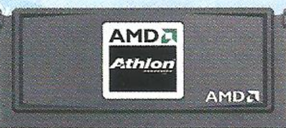
CREATIVE

3D BLASTER GEFORC



Bilinen en hızlı grafik işlemcisi Nvidia Geforce 256, 32 mb graf belleği ve Creative farkı ile hayatınızın en inanılmaz 3D deneyimini yaşamaya hazırlana Donanım üzerinden transform&lightning desteği.

AMD K7 ATHLON

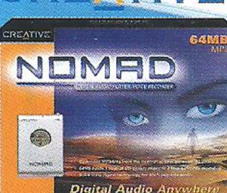


Dünyanın ilk yedinci nesil işlemcisi. 200 Mhz bus, gelişmiş 3Dnow! 22 milyon transistör, x86 platformları için ilk tam pipelined, superscalar kayan nokta motoru ile bilgisayarlarınız hiç olmadıkları kadar hızlı.

HYUNDAI LCD LM1500a

0.297mm, 15" TFT Aktif Matriks LCD monitör. İnanılmaz küçük boyutları, ekranın her noktasına yayılan yüksek görüntü kalitesi ile, dar alanda çalışan i"letmelere ve kaliteden ödün vermeyen

CREATIVE NOMAD MP3 PLAYER



Creative'in minicik MP3 oynatıcısı boyundan büyük işler başarıyor. 64MB SmartMedia flash memory kartı ile 4 saatlik ses kayıtlarınızı gittiğiniz her yerde dinleyebilirsiniz.

YAMAHA 6424 CD-RW



CD çoğaltma ve arşivleme için 8 hızlı yazma, 4 hızlı tekrar yazma ve 24 hızlı okuma özelliğine sahip en hızlı CRW çözümü.

CREATIVE DESKTOP THEATRE 2500



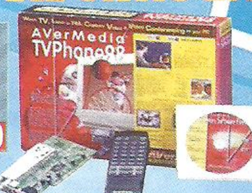
Dolby Digital ses için nefis bir çözüm. 4 uydu, 1 merkez hoparlör, 1 sub-woofer ve AC3 dekoderi ile DVD filmleri sinemalardan farksız. Yine de sinema sinema da izlenir diyorsanız siz bilirsiniz.

CREATIVE PC-DVD ENCORE 6X KIT



DVD filmleri ve uygulamaları için 6X DVD ve kesintisiz grafikler, Dolby Digital ses için gelişmiş DXR3 dekoderi ile en zayıf bilgisayarlarda bile nefes kesen performans.

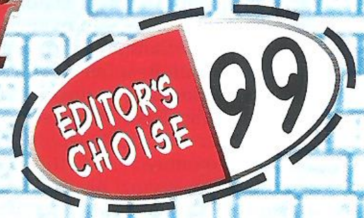
AVerMedia TV PHONE 98



BT878 işlemcisi, 181 kanal desteği, video capture, uzaktan kumanda, video konferans, teletekst desteği. Bilgisayar ekranınızdan TV seyretme imkanını kaçırmayın.

Bitti

EDİTÖRLERİN SEÇİMİ NEDEN SİZİN SEÇİMİNİZ OLMASIN















1200 CU USB SCANNER

Yüksek çözünürlükte 48 bit renk veren flatbed tarayıcı. 600 x 1200 dpi optik, 19200 dpi software çözünürlüğü, son derece ince ve zarif bir tasarım. USB portu ile Windows98 ve iMAC için sorunsuz kurulum.

CREATIVE SB LIVE PLATINUM









Ses kartları için standartları belirleyen Creative'in son mucizesi. Kasanın ön sürücü yuvasına takılan yeni tray yuvası üzerinden tüm profesyonel giriş ve çıkışları yapmanız artık çok kolay. E-mu Systems EMU10K1 işlemcisi, LiveWare 3.0 ve onlarca yazılım size profesyonel çözümler sunuyor.











NETEXPRESS 56K EXTERNAL

Fax, data ve ses iletişimine olanak veren 56k modem ile evde veya işyerinizde kesintisiz ve hızlı bir internet performansına sahip olacaksınız. Beraberinde gelen yazılımlar ile fax gönderme, ses ve veri iletimi çok kolay.

Multimedya Yetkili Satış Noktaları

ADANA: As-Teknik(0322) 4544683, Emre(0322) 4570194 **ANKARA:** Adres(0312) 4664464, Aksis(0312) 4315067, Çözüm(0312) 4174519, Epdata(0312) 4178951, Erco(0312) 4302876, Sena(0312) 4685910, Toros(0312) 4340595, Milsoft (0312) 440 6424 **BURSA :** Agb (0224) 2500410 **GAZİANTEP:** As-Teknik(0342) 2323162, Güneş(0342) 2306768 **İSTANBUL ANADOLU YAKASI :** Asya(0216) 3308835, Çet-Pa(0216) 4145566, Diji(0216) 3633153, Eksen(0216) 4189455, Gold Mağazaları: Merkez(0216) 4181144 Kadıköy(0216) 3492145 Kozyatağı(0216) 3853400, Şaşkınbakkal(0216) 3857378 Maltepe(0216) 4590760, General Bilgisayar (0216) 4186920, Granit(0216) 4490019, Karizma(0216) 4182766, Medya(0216) 4141322, Mavi Donanım(0216) 3489454, Ortaklar(0216) 3482147, Transdata(0216) 3360020 **AVRUPA YAKASI :** Acs(0212) 2241973, Arda(0212) 2169421, Boğaziçi Computer(0212) 5721624, Dama(0212) 2759383, Enes M.Köy(0212) 2132925, Enes Avcılar(0212) 6944009, Fastcom(0212) 2961701, Gold Mağazaları Mecidiyeköy(0212) 2137855 Bakırköy(0212) 5429160 Şirinevler(0212) 6523179 Fatih(0212) 6312717, Ipm(0212) 2136466, Işıkbay(0212) 3270192, Multimarket(0212) 2310131, Promarket(0212) 2165092 **İZMİR :** Dağıt(0232) 4463040, Ems(0232) 4894202, Egeform(0232) 4417065, Olbim(0232) 4641000 **KONYA:** Sena(0332) 3532426

Türkiye Distribütörü

MULTİMEDYA

Mecidiyeköy: (0212) 212 98 50 (PBX)
Bakırköy: (0212) 572 16 24

www.multimedya.com

kenan9593

Allegiance

Galaksiyi –arkadaşlarınızın yardımıyla- fethedin

Yakında piyasaya çıkacak bir oyunun üreticisinin, kendine rakip başka bir oyunu övmesine pek sık rastlanmaz , birisinin bir başkasının ürününe çok başarılı olduğu için minnettarlık duyması ise çok daha nadirdir. Fakat Microsoft Araştırma Merkezi'nden Joel Dehlin, Dynamix' in *Tribes* oyunuyla elde ettiği başarı için duyduğu sevinci hiç saklamıyor. " Bizim için bu, üzerinde geçen iki senedir çalıştığımız şeyin tamamen onaylanmasıydı, " diyor Dehlin. " *Tribes* olabildiğince çabuk ortaya çıktığında, yaptığımız işte kesinlikle doğru iz üzerinde olduğumuzu biliyorduk. "

"Biz" ile Dehlin Microsoft Games' te *Allegiance* üzerinde çalışan takımı kastediyordu.Tanımının içinde en fazla "-" olan oyun: Yanlızca- çok oyunculu, ekip- tabanlı, birici- kişi açısı kullanan uzay-savaş simülasyonu. *Allegiance*' nin ne olduğuyla ilgili daha fazla şey öğrendiğinizde ise Dehlin' in *Tribes*' ın popülerliğinden neden bu kadar mutlu olduğunu daha iyi anlıyorsunuz. *Allegiance* bazı temel kavramlarda 1999 un çok oyunculu mega-hiti ile ortak paydalara sahip olsada " Uzaydaki *Tribes*" tan çok daha önde. Bu yanlızca, *Tribes*' ın ortalama hayran sayısını, *Allegiance*' ın karışık strateji unsurlarıyla kapacağı anlamına değil , *Allegiance* 'ın *Tribes*' ı hit yapan hayran sayısını tamamen ortadan kaldırabilecek, hatta daha da fazlasını yapabilecek bir potansiyele sahip olduğu manasına geliyor.



Microsoft' un ***Allegiance*** için planladığı tüm enfes oynanış özelliklerini bir kenara bırakın ve yanlızca şu muhteşem grafiklere bir bakın!



Allagiance' de ki hareketlilik hızlı olacak ama yanlızca ince taktikleri öğrenenler üst sıralarda yerini alacak.

Allegiance' nin arkasındaki hikaye Microsoft Araştırma Bölümü'nde geliştirilmeye başlamasından daha da öncelere gidiyor. 20 sene önce Rochester Üniversitesi' nde, şimdi Microsoft Araştırma Bölümü'nün ikinci başkanı olan Rick Rashid ve Gene Ball – Çok popüler olan *Net Trek*' in atası ve bir çokları tarafından ilk networkte oynanan oyun olan- Alto Trek ' I yazdılar.Bir kaç sene önce Rashid *Alto Trek*' i 3D motoru ve yeni bir network koduyla güncellemeye karar verdi. Bu çalımasını Microsoft Games Group' a götüren Rashid, onlara MSN Gaming Zone' un ortaklığıyla bir uzay savaş oyunu geliştirmeyi teklif etti. MS Games Group' un Rashid' in teklifindeki potansiyel ile ilgilenmesi sonucu, Genel Müdür Ed Fries, Rashid' i o zaman MS Office' in tasarımcısı olan Dehlin ve Rob Girling ile tanıştırdı. İki sene sonra, *Allegiance* ilk beta testine girmeye ve 2000 senesinin ikinci çeyreğinde satışa sunulmaya hazır haldeydi.

> " Tribes olabildiğince çabuk ortaya çıktığında, yaptığımız işte kesinlikle doğru iz üzerinde olduğumuzu biliyorduk. "

Allegiance'nin çekiciliğindeki büyük bir pay, yanlızca bu ürün için fazlasıyla geliştirilmiş (ve Girling' in söylediğine göre zaman içinde güncellenecek) oyun evreninde yatıyor olacak. 21. Yüzyılda bir astreoid Pasifik Okyanusu'na düşer ve yarattığı felaket sonucu insan ırkının çok büyük bir bölümü yeryüzünden silinir.Bu felaketten az önce bilimadamları uzak yıldızlara kolayca yolculuk yapmayı sağlayan bir grup tünel ağı keşfederler, böylece yüksek miktarda insan yok olmaktan kurtulur. Fakat insan ırkının bu son kalıntıları, takım halinde çalışacaklarına gruplara ayrılırlar. Askeri Iron Coalition, açgözlü, güç tutkunu Giga Corp, amacı " insan ırkının, gene-

S.İ.B

TÜRÜ: Uzay savaşı

GELİŞTİRİCİ: Microsoft Games

YAYINCI: Microsoft Games 01(452) 882-8080 *www.microsoft.com*

TAMAMLANMA YÜZDESİ: 75%

ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'in 2. çeyreği

KISACA: Microsoft Games' in Microsoft Research tarafından ilk geliştirilen çok oyunculu, takım- temelli uzay savaş simülasyonu. Oyuncular kullanıcı tarafından sağlanan serverlarda bedava olarak boy ölçüşebilirler. Microsoft' un MSN Gaming Zone' unda ise ödüllü versiyonu alanlar hem yeni ırklara ulaşabilecek, hem de ince hesaplanmış rütbe sistemiyle daha fazla rakibe karşı arenalarda karşılaşabilecekler.

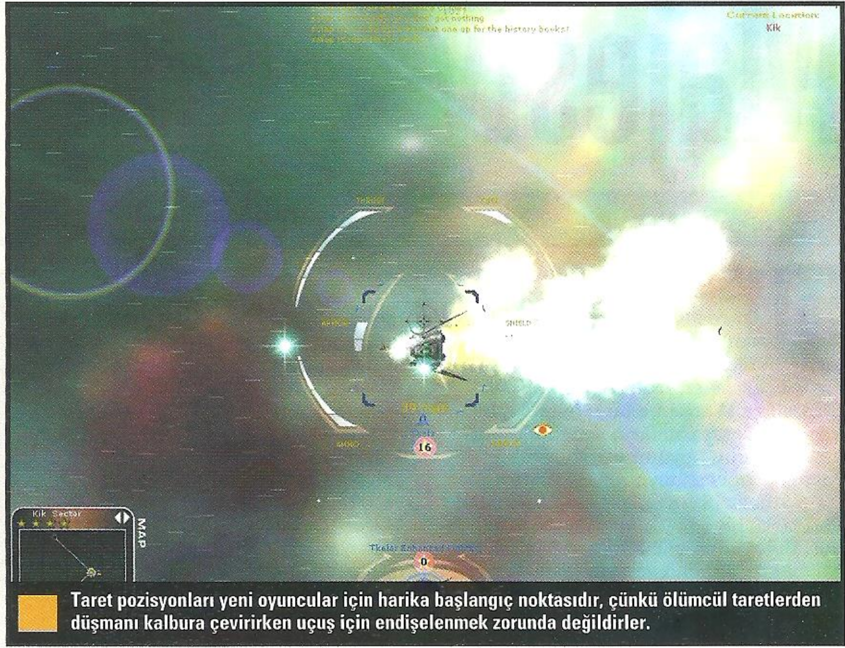
BU KADAR ÖZEL OLAN NE? Yanlızca takım- temelli uzay savaşı olması fikri bile merakımızı uyandırmaya yetti. Fakat Allegiance keşfetmeyi, kaynak toplamayı ve teknolojik gelişmeyi karıştırarak bir adım daha ileri gidiyor. Aliancede başarı takım oyununda yatıyor. Ödüllü versyonunu oynayanlar için ise derecelendirme sistemi yıldızlarının yükseldiğini görebilmek demek.

tik olarak güçsüz olan üyelerinin geliştirilmesi yada yok edilmesi" olan Bios.

Her grubun aynı silah ve malzemelere erişebildiği Tribes' tan farklı olarak burada oyunu nasıl oynamanız gerektiği seçtiğiniz gruba göre değişiyor. Karakteristik görüntüler, benzersiz gemiler ve değişik istasyonların yanında her grubun kendine özgü özellikleri, grubu belli stratejiler üzerinde yoğunlaşmaya ve kesinlikle diğerlerinde daha zayıf olmaya itiyor. " Giga Corp' un finansal makinasının bir çok ekonomik avantajı var: Hızlı maden gemileri ve bazı ucuz güncellemeler," diyor Girling." Karşılığında Iron Coalition' un bir dizi dezavantajı var ama genel olarak zırh bakımından daha güçlü. Uzun zamandır beklemede kalan Bios' un ise bir çok gizlilik avantajı, bir çok gemisinde daha sessiz radar sinyallerive daha geniş tarama menzili var."

Bu ekip- tabanlı bir oyun, bu yüzden oynayabileceğiniz bir çok rol olacak: keşif gemisi, avcı pilotu, gizli avcı, taret nişancısı, öncü- gemi kaptanı, yatırımcı, komutan ve diğerleri. Dehlin diyorki " Oyuncular eşzamanlı olarak bir gemide pilot ve taret nişancıları olarak görev alabilirler. Taret pozisyonları yeni oyuncular için harika başlangıç noktasıdır, çünkü ölümcül taretlerden düşmanı kalbura çevirirken uçuş için endişelenmek zorunda değildirler." Haberleşme *Tribes'* taki sisteme benzer bir şekilde yapılsa da isteyen oyuncular için gerçek-zamanlı sesli chat olanağıda sağlanacak.

Bu farklı ayarlamalar sadece birer süs değil, ekip oyununu özendirmek için oyunun dizaynın bir parçası. Birsürü taretle dolu muazzam bir savaş gemisi seçin, fakat içine adam koymayın ve kendinizi dişsiz beyaz bir fil gibi ortalığa bırakın. Dehlin diyor ki " Her gemi birçok taktiksel senaryoya tam olarak uymak üzere optimize edildi, bu yüzden gemi seçiminiz çok önemli- oyuncuların elde edeceği tecrübeyi etkileyecek. Oyuncular gemilerinin belli noktalarına özel silahlar yerleştirerek kendi gemilerinin yükünü ayarlayabilecek.



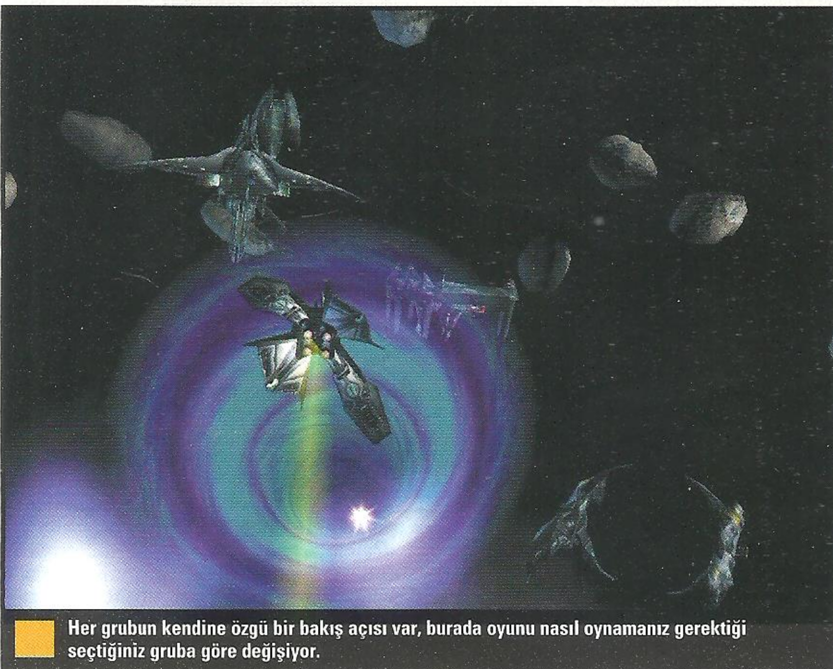
Taret pozisyonları yeni oyuncular için harika başlangıç noktasıdır, çünkü ölümcül taretlerden düşmanı kalbura çevirirken uçuş için endişelenmek zorunda değildirler.

Belkide – *Tribes'* ta da olan fakat en az uygulanan – rol komutan rolüdür. Yanlızca komutlar vererek güçlerin dizilişlerini, ne yapacaklarını ve nereye gideceklerini değil, hangi teknolojilerin araştırılacağını ayarlamakta komutanın işidir. Evet araştırma dedim: Ortalama bir oyun boyunca (Dehlin 'in dediğine göre 30 dakika ile bir saatten biraz daha fazla bir süre içinde), gurubunuz kaynaklardan maden alabilir ve onları yeni teknolojileri araştırmada kullanabilir.

" Teknolojiler onlar için ödeyebilecek paranız olduğunda oldukça çabuk geliyorlar," diyor Girling. " Bunun istisnası özel astreoidler üzerine yıldız üsleri yapacak ve bunun için eşlik edecek işçi gemilerine ihtiyaç duyan binalardır." Bu işçiler takım için önemli bir yatırım teşkil eder ve bir tanesinin bile oyunun herhangi bir yerinde bir düşman saldırısı sonucu kaybedilmesi herşeye baştan başlamak demektir." Burada oyundaki tüm yenilikleri ve değişikleri anlatmak için yeterli yerimiz yok ama oyundaki yeni buluşları kafada canlandırmak bile oyunda keşif, maden ve teknolojiye ilgili kararların ne kadar önemli olduğu hakkında bir fikir verebilir. Sakın aklınıza bir maden gemisini yada bir inşaat gemisinide kontrol etmek zorunda kalacağınız gelmesin. Robot gemiler bunu otomatik olarak yapacak.

Allegiance kulanıcıların kendi serverlarını kurarak oynayabilecekleri bir oyun olarak satışa sunulacak, ama Microsoft açıkça oyuncuların paralı sitede oynanan ödüllü versiyonu alarak daha çok eğleneceklerini umuyor. En açık olan ise bir çok oyuncunun – 32 den fazlası kullanıcı serverlarında desteklenecek - hep beraber, devamlı sürecek deathmatch oyunları oynayabileceği. Dehlin aynı zamanda " en az bir ek grup üyesinin, Gaming Zone klübü üyesi gibi skor ve durumu kaydedilecek ve oyuncular bir on-line derece listesinde sıralandırılacak. En son olarak tüm oyun boyunca bir filoyu yönetebileceğiniz, filo olarak oynayabileceğiniz , rütbelendirmeyi ve derecelendirmeyi bir filo olarak alabileceğiniz ve görebileceğiniz özel, ince bir takım oyunu ve rütbe sistemi hazırladık.

Kısacası, *Allegiance* bir çok hareket ve hız içeren ama aynı zamanda başarının tadını çıkartmak istiyorsanız çok ciddi stratejik bir planlamayı da gerektiren şu nadir oyunlardan biri. *Allegiance'* ın piyasaya çıkma tarihi yaklaştıkça daha fazla bilgi edinmek istiyorsanız Microsoft' un web sitesindeki *www.microsoft.com/games/allegiance* adresine bir göz atmalısınız. Birazda şansınızın yardımıyla beta testinde bir rol alabilir ve kendi ellerinizle 2000 in en zorlayıcı çok oyunculu oyununu oynayabilirsiniz.



Her grubun kendine özgü bir bakış açısı var, burada oyunu nasıl oynamanız gerektiği seçtiğiniz gruba göre değişiyor.

Majesty

Microprose'un çıkaracağı bu strateji bombasında, WarCraft ve Dungeon Keeper buluşuyor!

Hepimizin de bildiği gibi bir "Fantasy" oyunundaki birimlerin roster'larında en bol bulunanlar; şövalyeler, elf'ler, cüceler ve bunlar gibi daha pek çok "Tolkien"vari karakterlerdir. Artık pek çok Strateji ve Wargame tarzı oyunda, bu klişeleşmiş tasarımların sebep olduğu ve oynayanın beynini uyuşturan bir "aynılık" görmekteyiz.

Ancak bir oyun var ki, tüm bunlardan farklı bir şey yapmaya cesaret ediyor. Bu oyunun adı: *Majesty*! Cyberlore Studios tarafından yapılan *Majesty*'nin en büyük özelliklerinden birisi, askerlerinizin üzerinde direkt bir kontrole sahip olmamanız! Şaşırdınız değil mi? O zaman açıklayalım: Temel olarak, emrinizdeki birlikler kendi özelliklerine (sayıca epey fazla) ve istatistik verilerine göre hareket ediyorlar. Zamanla bu birlikler tecrübe de kazanarak oyuna biraz roleplaying tadı da katıyor.

Majesty'nin pazarlama sorumlusu Jay Adan buna şöyle bir örnek veriyor: "Oyunda, Ranger birimine (onaltı birim'den birisi) mensup bir askeri asla bir canavarın inine saldırırken görmeyeceksiniz. Çünkü o diğer birimlerden farklı olarak çok sıklıkla keşif çalışmalarında bulunacak. Diğer taraftan Warrior'ları ise ya avlanırken ya da canavarların inlerine saldırırken göreceksiniz. Ama bazen boş boş otururken de gözünüze çarpacaklar."

Sahip olduğunuz binalar gücünüzün simgesi olacak. Bu sayede çok güçlü büyüler yapacak, yeni teknolojiler ve ürünler için araştırma imkanlarına kavuşacak, bölgenizi savunacak ve ekonominizi geliştirmek için çok ilginç fikirler üreteceksiniz. Ülkenizdeki hırsız grupları başka bölgelerdeki "performans" ları ile gelirlerinizi arttıracak ve Marketplace'da düzenleyeceğiniz bir Market Day (panayır) ile hazineniz dolacak. Oyundaki en önemli binalarınız Guild'ler olacak ve bu yerlerden pek çok kahramanlar çıkacak. Eğer isterseniz okçular, büyücüler, rangerlar, adeptler (ruhbanlar), gnomelar, elfler ve cüceler kiralayabilirsiniz. O kadar ki, köyünüze izinsiz yerleşen köylüleri bile direkt olarak kontrol edemeyecek ama hasarlı binalarınızı tamir ettirmede çok yararlı olduklarını göreceksiniz. Eğer bir canavar şehre saldırırsa, şatolarınız ve gözcü kulelerinizdeki savaşçılarınız bu işle otomatik olarak ilgilenecekler; bu sırada buna katılmak isteyen bazı kahramanlar da olacak ama siz bunlara pek güvenmeyin.



Majesty, sürükleyici oyun akışı ve güzel grafikleri ile strateji dünyasında büyük ilgi görecek. Guild binaları çok önemli. Yeni savaşçılarınız buralarda yetişiyor.

Kahramanlarınıza bir iş yaptırmak istiyorsanız, o bölgeye bir Flag (Bayrak) dikin ve dikkatlerini çekin. Eğer bu Flag'in üzerine "rüşvet mahiyetinde" bir miktar altın koyarsanız (Selam Dungeon Keeper!), kahramanlarınız daha büyük bir şevkle o bölgeye gideceklerdir. Exploration Flags kullanarak kahramanlarınızın en karanlık bölgelere bile dalmalarını, Battle Flag kullanarak hepsinin birden savaşa girmelerini veya bir canavara saldırmalarını sağlayabilirsiniz. Unutmayın ki vereceğiniz ödül ne kadar büyük olursa kahramanlarınız o kadar iyi iş yapacaklardır.

Madencilik veya kaynak toplamak yerine görevlendireceğiniz Tax collector (vergi toplayıcı) birimleri otomatik olarak yaptığınız her binadan altın toplayabilirler. Sizin daha çok altın kazanmak için yapmanız gereken ise daha fazla bina satın almak, daha fazla kahraman kiralamak ve keşif ve savaş gibi faaliyetler için daha fazla ödül koymak. Kahraman savaşçılar ayrıca öldürdükleri canavarlardan da bir miktar altın elde edebiliyorlar.

Majesty sizi problemli bir ülkeye kral olarak "atıyor." Ama lineer olarak gelişen campaign'ler yerine tüm senaryoları gösteren çok güzel bir haritanız olması işinizi kolaylaştıracak. Her senaryo kendi içinde özel olay akışına sahip ve zorluk dereceleri de ayrıca bir gösterge ile belirtilmiş olacak. Oyuna başlar başlamaz hemen en yakın canavarı öldürmeyi deneyebilirsiniz ama biraz daha bekleyip adamlarınızın tecrübelerini arttırmalarını sağlamak, işinizi kolaylaştıracak. Oyunda ayrıca, Freestyle modu da bulunacak ve bunu kullanarak istediğiniz şartlara sahip bir mission planlayabileceksiniz.

Bir krallık kurmak ve burada kahramanlar yetiştirmek çok güzel bir duygu.

"İyiden iyiye klişeleşmeye başlayan fantasy wargaming tarzına tamamen yeni bir soluk getireceğine inandığımız *Majesty*, bu türün tutkunları tarafından çok büyük ilgi görecek." diyor Adan ve ekliyor: "Kendi krallığınızı kurup kahramanlarınızı yetiştirmek ve bu kahramanların, sizin vereceğiniz ödüller uğruna en vahşi canavarların üzerine atılmalarını, en tehlikeli yerlere ölümüne gitmelerini görmek ve göreve çağırdığınız anda hangi kahramanların sizin çağrınıza uyacağınızı tahmin etmeye çalışmak gerçekten bu oyunu eşsiz bir strateji ziyafetine çevirecek."

Biz bu söylenenlerin hepsinin gerçek olduğunu bizzat gördük. *Majesty*, strateji tarzının tüm özelliklerini, yepyeni bir bakış açısı ile geliştirip oyun dünyasına armağan edecek. Strateji wargame tutkunları, eminiz ki, oyunun çıkış tarihi olan 2000 yılının ilk aylarını sabırsızlıkla beklemeye başladılar.



Hiçbir kahramanınız üzerinde direkt kontrolünüz yok ama onlara istediğinizi yaptırmanın bir yolu var. Birazcık ödül!

S.İ.B

TÜRÜ: Fantasy RTS Wargame
ÜRETİCİ: Cyberlore, MicroProse
YAYINCI: Hasbro Int. 01(800) 6565 443 *www.hasbrointeractive.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 80%
ÇIKIŞ TARİHİ: Şubat 2000

sizin için komple sistem çözümleri

WinFast® 'dan



Yılın Ürünü İlişim Oscar'ı



1999' Yılın Ürünü

WinFast Ödüllere Doymuyor

CHIP	PC GAMER	PC WORLD	PC MAGAZINE	COMPUTER SHOPPING
Haziran Ayı 1. Ultra Kasım Aralık Ayı 1. modeli	Eylül, En Hızlı Ultra Editörün Seçimi	Temmuz, 3DKart Testi 1. Editör Seçimi Ödülü	Ağustos, Yılın Ekran Kartı Testi 1. Editörün Seçimi	Eylül, En Hızlı Ultra En Hızlı TNT2

ProGamer
- WinFast 7000VX Anakart
- " GeForce256 Ekran Kartı
- " 4XSound AC-3 Ses Kartı
- " TV2000 TV-FM Kartı
- WinSurt External/USB Hardware Modem
- Encore XP4+1A 880W 4.1 Surround Speaker

Econo
- WinFast 6200MA Anakart
- WinSurt External/USB Hardware Modem
- Encore P801 300Watt Speaker

Cad-Cam
- WinFast 8000BX Anakart
- " L300VX Ekran Kartı
- " 4XSound Ses Kartı
- WinSurf External / USB Hardware Modem
- Encore XP-101 800W Uzaktan Kumanda
- *Muhteşem Cad, Animasyon Performansı*

Home-Ofice
- WinFast 7000VX Anakart
- " S320II Ultra / Ultra Pro
- " 4XSound AC-3 Ses Kartı
- " TV2000 TV-FM Kartı
- WinSurt External/USB Hardware Modem
- Encore XP4+1A 880W 4.1 Surround Speaker

WinFast Daima En Hızlı...



WinFast 6000ABX
Super Soket 370 (300-500+)
- 66-150 MHZ Cpu desteği,
- Ultra DMA 66 desteği,
- 3 DIMM, 1.5 GB hafıza, PC100,
- 4.1 kanal surround ses kartı,
- 1A6P / 3PCI / 1ISA,
- X Bios teknolojisi ile otomatik sistem kurtarma,
- Ali Aladdin - Pro II çip, Mikro ATX,
Tüm Celeron ve diğer soket 370 cpular.



WinFast 6200MA
Super Soket 370 (300-500+)
- 66-133 MHZ Cpu desteği,
- Ultra DMA 66 desteği,
- Ess - solo 3D PCI ses kartı ve 8 MB A6P üzerinde,
- 3 DIM, 1.5 GB hafıza, PC100,
- X Bios teknolojisi,
- 3PCI, 1ISA,
- SiS620 çip, Mikro ATX,
- Tüm Celeron ve diğer soket 370 cpular.



WinFast 7000VX
- Slot 1, Intel PIII (233-733+)
- 100-150 MHZ Cpu desteği,
- Ultra DMA 66 desteği,
- 3 DIMM, PC133, 1A6P, 5PCI, 2ISA,
- X Bios teknolojisi ile otomatik sistem kurtarma,
- VIA Apollo Pro 133 çip, Mikro ATX.



WinFast GeForce256
- 256 bit render,
- Tüm 3D uygulamalarında gerçek hardware desteği,
- DVD, HDTV, TV out,
- Grafik işlemcili (GPU) ilk kart,
- Quad Engine Teknolojisi ile 15M üçgen/sn ile en yüksek 3D performansı,
- DirectX 7.0 8, OpenGL 1.2 ICD. desteği ile yeni API'lar da texture sıkıştırma.



WinFast Ultra / Ultra Pro S320 II
- En hızlı Ultra,
- DVD desteği,
- TV out,
- Dijital monitör çıkışı (Pro modelinde)
- 128 bit render,
- 300 MHZ Ramdac,
- Twin texel.



WinFast VR300
- İlk kez hardware destekli 3D gözlük,
- Yüksek kaliteli DVD oynatma,
- Direct3D / OpenGL ICD desteği.



WinFast TV2000
- En iyi tv görüntüsü BT878,
- Dijital görüntü kaydetme,
- Ergonomik kumanda,
- STEREO DBX TV yayını ve FM radyo.



WinFast 4XSound
- Profesyonel Fiber Optik çıkış, MD'ye kayıt imkanı,
- DVD, AC-3 gerçek sinema ses çıkışı desteği,
- C3DX, A3D 4.1 kanal surround ses desteği.



WinSurf V90 USB
- Gerçek hardware harici USB modem
- ITU V90 standart, Sanal UART ile
- Maksimum 460.8 Kbps hız
- Answering machine (ses), Plug & Play
- Zil sesiyle uyanma

Leadtek® We Make Dreams a Reality

TUR-COM BİLGİSAYAR DIŞ TİCARET LİMİTED ŞİRKETİ
Rasimpaşa Mh. Talimhane Sk. No : 10/1 Kadıköy / İSTANBUL
Tel : +90 216 330 57 83 (3 Hat) Fax : +90 216 349 71 34
e-mail : tur-com@tur-com.com www.tur-com.com

TurCom BİL.DIŞ.TİC. LTD.ŞTİ.

Berkay & Nadir Tanır 0552 313 37 44

Ka-52 Team Alligator

Gunship Diplomasisi – Rus Sitili!

İngiliz geliştirici Simis, geçen sene *Team Apache* ile iyi eleştiriler almayı hedeflemişti. Her ne kadar hafif bir simulasyon olarak sınıflandırılsa da oyun hem tecrübesiz hem de sıkı oyuncuların ilgisini çekmişti. Başarısının sırrı, oynanabilirliği ve takım yönetimini iyi bir şekilde birleştirip önümüze koymasında yatıyordu.

Önceki oyunun takım yönetimi yönüne bağlı kalarak, Simis'in yeni oyunu *Ka-52 Team Alligator,* Amerikan AH-64 Apache filoları yerine Rus Ka-52 Alligator saldırı helikopterlerini koyuyor. Birkaç geliştirilmiş kaynak yönetimi seçeneğinin dışında Ka-52, bir oyuncunun geniş bir Rus pilot birliğini kontrol etmesini ve böylece onlardan 16 kişilik etkili savaşan bir kuvvet oluşturma yetisindeki başarısını da inceliyor. Ka–52'de başarılı olmak için savaş alanı emirleri vermek amacıyla kullandığınız oyunun ayrıntılı Comms menüsünü iyi bilmenin yanısıra pilotlarınızı disipline sokmanız ve onları her görev sonrası teker teker incelemeniz, hatta performansı azalan pilotları geceleri ne yapıyor diye gözetlemeniz bile gerekecek.

İlgi çekici roleplaying öğelerinin yanısıra, her savaş helikopteri siminde rastladığımız sanki gerçek savaş aletlerinden birini uçuruyormuş hissini bu oyunda da hissediyorsunuz. Simis, grafik motoru Icarus'un yerine yeni motoru Deadalus'u koyarak çıtasını biraz daha yükseltiyor. Proje Yöneticisi Gabriella Diffley şunu vurguluyor, "Daedalus, çevresel yeryüzü şekilleri, donanım transformu ve ışıklandırma gibi yeni nesil grafik teknolojilerinin avantajlarını kullanmamızı sağlamak için tamamıyla baştan yazıldı. "Ve ekliyor" Ka-52, dağlardan ve derin vadilerden geniş doğal düzlüklere kadar inanılmaz bir arazi detayına sahip. Arazi sistemi bize gerçekçi derinliklerde ve formlarda göller ve nehirler yaratma, su seviyesini yükseltme ve indirme becerisi veriyor. Buna ek olarak, programın hem yavaş hem de hızlı makinelerde dinamik olarak çalışması için arazi kaplama poligonlarının sayısını da ölçeklendirebiliyoruz."

Arazi sistemi bize gerçekçi derinliklerde ve formlarda göller ve nehirler yaratma, su seviyesini yükseltme ve indirme becerisi veriyor.



Ters dönen pervaneleri sayesinde Ka-52 gerçekten inanılmaz manevralar yapabiliyor.



Bu adam sizin silah görevliniz, aranızı iyi tutun, çünkü ancak onun sayesinde etrafınızı cehenneme çevirebilirsiniz.

Ka-52'nin tatminkar arazi grafikleri, helikopterinizi ardına gizleyebileceğiniz bir çok tepe, bina, hatta çeşitli ağaçlar sunuyor, şimdiye kadar helikopter simlerinde karşılaştıklarımın en iyisi diyebilirim.

Bunun dışında Ka-52, arttırılmış performans ayarları sayesinde, *Team Apache*'de üstünde pek durulmamış uçuş ve havacılık modellemelerini de geliştirmeye söz veriyor. Diffley'in eklediği üzere "Bir yandan uçuşun zevkini azaltmadan ilk defa oynayanlara kolay bir oynanabilirlik sunup, diğer yandan da sıkı sim hayranlarına kaliteli ve gerçekçi uçuş modellemeleri sunarak, ve kendi takımını kurmasını ve silah yüklemelerini seçmesini sağlayarak geniş bir kitleye hitap edeceğiz."

Team Apache'de geçen zor görevlerin yerini, Eski Sovyet Cumhuriyetlerinden Tacikistan ve Beyaz Rusya'da geçen bir çift daha uzun ve yarı dinamik senaryo almış. Buna ek olarak tek kişilik seçenekler Training (Eğitim), Instant Action ve Single Mission'dan oluşuyor, öte yandan oyunun multiplayer özelliği sayesinde toplam sekiz kişi aynı anda ortak bir sefere çıkabiliyorlar.

Ka-52'nin, Empire'ın yeni oyunu *Comanche Hokum* ve MicroProse'un çok sevilen *Gunship III* oyununa kafa tutmaya yetecek kadar iyi silahlara sahip olup olmadığını ancak zaman gösterecek. Ama eğer Simis oyuna yeterince saf eğlence enjekte eder ve verdiği gerçekçilik ile simcileri memnun edebilirse, *Longbow 2*'ye bile alternatif olabilir.

S.İ.B

TÜRÜ: Uçuş Simi
GELİŞTİRİCİ: Simis
YAYINCI: GT Interactive, 01(212) 726-6500 *www.gtgames.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 60%
ÇIKIŞ TARİHİ: Şubat 2000



Ka-52 Team Alligator, bir helikopter siminde karşılaştığım en detaylı ve tatminkar arazi grafiğini sunuyor. Uzun zamandır gördüğümüz en şık simulasyon.

Fading Suns: Noble Armada

Fading Suns, büyük değişikliklerden sonra yeniden türünün iddialıları arasında.

1997 yılında, *Emperor of the Fading Suns*, space-strategy meraklılarının radaralarında kocaman bir cisim olarak belirdi ve büyük bir heyecana sebep oldu. Ancak radarlarda görünmesi ile kaybolması da bir oldu! Space-strategy meraklıları bu oyunun potansiyeli hakkında asla fikir ayrılığına düşmediler ama ne var ki, kullanılan arabiriminin karışıklığı ve bunu daha da karıştıran manuel dizaynı yüzünden, oyunu oynamaya çalışmak, Nasa'da astronot olmaktan daha zordu! Bu şekline rağmen oyunu hakkıyla oynamayı başaranlar ise gerçekten bu oyuna bağımlı hale geldiler.

Noble Armada'nın gelişi ile birlikte, Ripcord, *Fading Suns* serisini bu türün meraklıları arasında vazgeçilmez bir hit yapmaya ve yukarıda bahsettiğimiz kusurlarından arındırmaya çalıştığının sinyallerini veriyor.

Fading Suns efsanesi (saga'sı) genelde kağıt kalem ile notlar alınarak oynanan bir RPG havasındaydı ve ana hikayesi de şöyleydi: Uzun zaman önce, insanoğlu uzayın derinliklerini keşfetmeye çalışırken, pek çok tanımlanamayan warp-gate (boyut kapıları) lerden oluşmuş ve çok ileri teknolojiye sahip ama bilinmeyen yaratıklar tarafından yapılmış bir sistem bulurlar. Warp-gate'lerden geçerek evrenin derinliklerine doğru küçük koloniler halinde yayılırlar. Ama sonra bilinmez bir şekilde warp-gate'ler kapanır ve bulundukları boyutta "mahsur" kalan koloniler kendi aralarında yaşam savaşı vermeye mecbur kalırlar. Bu savaşın kuralı bellidir; ilerle veya öl. Bin yıl sonra, o esrarengiz şekilde kapanan kapılardan bazıları, yine esrarengiz bir şekilde açılır ve geçen süre içinde gelişen kolonilerden en güçlü olanları karşı karşıya gelir. Bu sefer amaç, evrenin derinliklerindeki yüzlerce kayıp dünyayı ve bunların kaynaklarını bularak ve sömürerek daha fazla güç sahibi olmaktır.

Noble Armada'ya siz, uzak diyarlarda mal mülk ve şöhret arayan bir macerapörest olarak başlıyorsunuz. Ama başlangıçta altınızdaki uzay gemisi çok güçsüz ve mali durumunuz da bir o kadar zayıf.

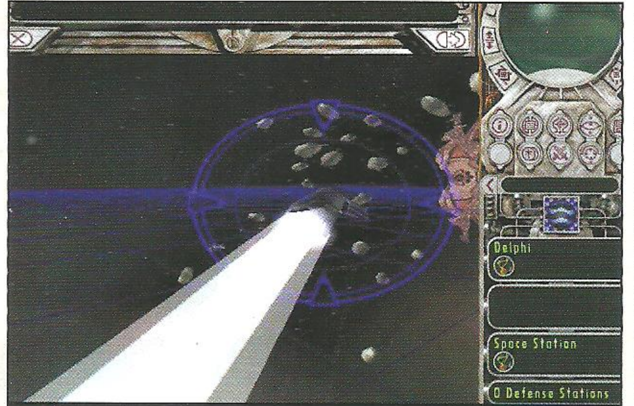
TÜRÜ:	Strateji
GELİŞTİRİCİ:	Holistic Design
YAYINCI:	Ripcord, 01(888) 797-5867, *www.ripcordgames.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ:	85%
ÇIKIŞ TARİHİ:	Şubat 2000

Oyundaki karakterler sanki RPG oyunlarından fırlamış gibi ama bir büyük farkla: Seçtiğiniz zorluk seviyesine göre Starting-points'leriniz kısıtlanıyor. Pozitif özellikli karakter seçmek size puana mal olurken, negatif özellikli karakter seçmek ise puanları geri veriyor. Bu noktada çok dikkatli bir seçim yapmanız gerçekten önemli.

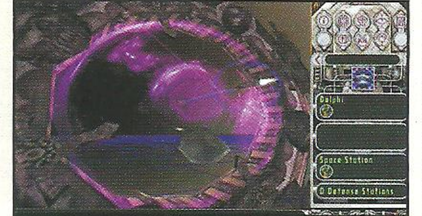
Karakterinizin "ince ayarı" tamamlanınca, *Noble Armada* sizi uzayın sonsuz derinliklerine bırakıyor ve siz de kaderinizle başbaşa kalıyorsunuz. Oyunda her zaman için şartları belirlenmiş, git-bul-ele geçir tarzında senaryoların bulunduğu görevler var ama isterseniz bunlarla hiç ilgilenmeyip sadece keşif veya ticari amaçlı bir takım görevleri oynayabilirsiniz. Bu tipteki görevler tamamen senaryosuz, yani herhangi bir "objective" i tamamlamak zorunda değilsiniz. Aynı özellik, multiplayer özelliklerinde de kendini gösteriyor. Sekiz oyuncuya kadar desteği olan multiplayer modunda oyuncular istedikleri zamanda oyuna katılabiliyor veya ayrılabiliyor. Multiplayer modunun en önemli özelliği ise, aynı evrende yer alan oyuncuların belki birbirleri ile hiç karşılaşamama gibi bir tecrübeyi de yaşayabilecek olmaları. Yani gerçek uzayda olduğu gibi. Eğer bir ya da birkaç oyuncu biribirine rastlarsa mutlaka savaşmak zorunda değiller. Selamlaşıp yollarına devam edebilir ya da biraz aksiyonu tercih edebilirler. Sonuç olarak, tıpkı gerçek hayatta bir yabancı ile karşılaşmak gibi, karşıdan gelecek dostane ya da düşmanca tepkiye göre hareket edebilirler.

> "Homeworld'deki kadar fazla sayıda gemiyi kontrol etmeyeceksiniz ama elinizdeki gemiler ile çok daha fazla ilgileneceksiniz, çünkü gemilerin özellikleri sayılarından daha önemli."

Bu tarz bir oyun dizaynı, "diplomasi" temasının, *Noble Armada* tasarımcıları tarafından ne kadar özenle işlendiğinin bir göstergesi olarak dikkat çekiyor. Oyunun Lead-designer'ı Andrew Greenberg bu konu hakkında şunları söylüyor: "*Machiavelli: The Prince* adlı oyunumuzdan elde ettiğimiz tecrübelerimizden yararlanarak, *Noble Armada*'ya çok ileri seviyede bir diplomasi mantığı yerleştirdik. Buna göre iki koloni arasında olan standart ve basit anlaşmalar yerine, çok yönlü ve çok şartlı, ayrıca her iki tarafın da yükümlülüklerini açıkça ortaya koyan, tamamen gerçek hayattakilere benzeyen "kontratlar" bulunuyor. Aynı mantık dizimi, oyunun en önemli parçalarından olan ticaret ilişkileri için de geçerli. Kar ve risk dikkatlice dengelendi."



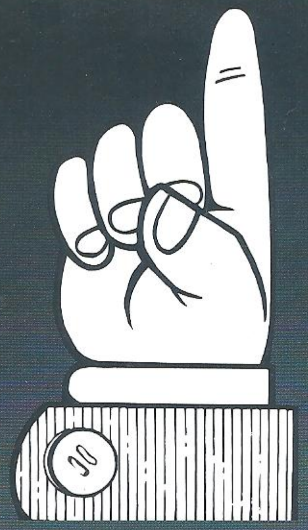
Gemi dizaynları çok önemli- daha hızlı bir motor kargonuz için daha fazla güvenlik demek. Teknolojinizi geliştirmek hiç de kolay değil, elinizdekilerin kıymetini bilin.


Gizemli Warp-gate'ler, "önemli stratejik hedef" özelliğine sahip.

Herşey iyi güzel de bu oyunda hiç savaş olmayacak mı? Diye sorduğunuzu duyar gibiyim. "Armada" sizce ne anlama geliyor olabilir? Elbette bu oyunda da pek çok bang-bang olacak ama bu asla oyunun tamamına hakim olmayacak. Savaşmak ancak "olayların akışı gerektirdiğinde" meydana gelecek ve ticaret ve politika ile eşit seviyede öneme sahip olacak. "Hepimizin çok beğenerek oynadığı *Homeworld*'ün aksine, bizim oyunumuz, "mouse tuşu kırarcasına" yapılan savaşlardan uzak olacak," diyor Greenberg. "*Homeworld*'deki kadar fazla sayıda gemiyi kontrol etmeyeceksiniz ama elinizdeki gemiler ile çok daha fazla ilgileneceksiniz, çünkü gemilerin özellikleri sayılarından daha önemli. Bu evrende fazla teknoloji üretemezsiniz. Eğer bir upgrade yapmışsanız, ya bir madde bulmuşsunuz, ya da önemli bir parçayı bir yerlerden kurtarmışsınız demektir."

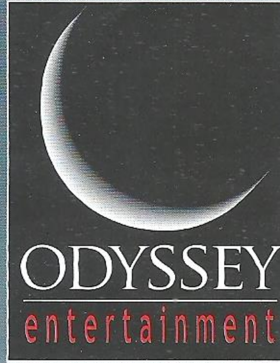
Noble Armada, ilk *Fading Suns*'un gerçekleştiremediği amacını gerçekleştirecek gibi görünüyor ve Greenberg, oyun el kitapçığının bu sefer daha iyi olacağına dair söz veriyor.

Sadece bir dakika



- Gümrük vergisi, KDV, Fon ve Lisans ücretleri ödenmemiş, kaçak bilgisayar oyunlarına itibar etmeyerek,
- vergi kaçakçılığına teşvik etmemiş olmanın onurunu ve huzurunu yaşayın.

Ekonomiye sağlık kazandıran bu tutumumuzun dönüşü, sadece depremzedelere değil, güçlü ekonominin artan hizmet kalitesi ile yine size olacaktır.

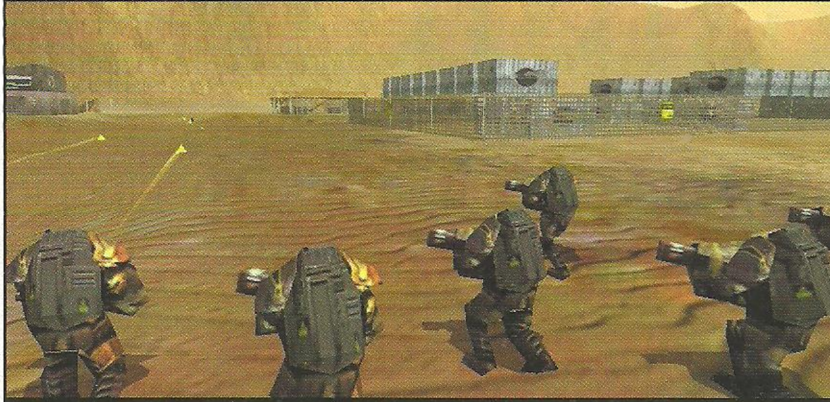


Orijinal - Ekonomik - Kaliteli ve tüm vergileri ödenmiş bilgisayar oyun CD'leri

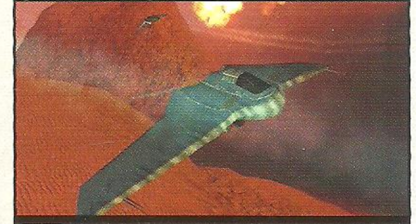
Odyssey bundan sonra sizin de tercihiniz olacaktır.

Ground Control

Uzak gelecekte yaşanacak acımasız bir savaşa hazır olun.



Askerler düşman üssüne uzun menzilli bir saldırı için ilerliyorlar. Açıları değiştirilebilen kamera sayesinde tüm aksiyonu bir "grunt" un gözüyle takip edebilirsiniz.



Hava kuvvetleriniz, yerdeki birimlerinize destek sağlamak zorunda kalacaklar.

Sonunda korkulan oldu! İnsanoğlunun büyük çabalarla önlemeye çalıştığı o büyük felaket; Üçüncü Dünya Savaşı, bir anda patlak verdi! Savaştan sonra sağ kalan yıkık ve harap durumdaki insanlar, The Crayven Corporation ve The Order of the New Dawn adlı, birbirine düşman iki ayrı güç odağının elinè düştüler. The Crayven Corporation, savaşa sebep olan hükümetin güçlerini ele geçiren ve büyük askeri güce sahip, yıldızlar arası ticaret yapan bir organizasyon. The Order of the New Dawn ise savaşta yok olduğu düşünülen pek çok teknolojiyi elinde bulunduran yarı dini bir kuruluş.

The Order of the New Dawn, Dünya'dan çok uzaklarda bulunan Krig 7-B adlı bir gezegenin topraklarının altında gizlenmiş ve büyük güçlere sahip olduğuna inanılan bir sırrı ele geçirmeye çalışıp yine aynı efsaneye inanıp, aynı amaçlarla bu gezegene gidip bu sırrı ele geçirme hazırlığında olan The Crayven Corporation'un açgözlü ve vahşi kuvvetlerini durdurmak için hazırlık yapmaktadır. Bu şartlar altında karşı karşıya gelen iki gücün arasında çıkacak olan çatışmanın çok şiddetli ve high-tech bir savaş olacağını düşünüyorsanız, haklısınız. *Ground Control*'un dünyasına hoş geldiniz!

Massive Entertainment'in Başkanı ve genel programcısı Martin Walfisz bakın bu oyun için neler diyor: "Her grubun kendi içlerinde de farklı anlayışlarda güçleri olacak. Böylece oyuncular, oyun ilerledikçe kimin dost, kimin düşman olduğunu, kime güvenip kime güvenmeyeceklerini hesaplamaya çalışacaklar."

Oyunun tasarımcıları tamamen objective-based bir görev yapısı oluşturarak, zaten çok iyi örülmüş senaryonun daha akıcı bir düzende gelişmesini bekliyorlar. Ground Control'un tasarımcıları bu dengeyi tamamlayan bir özellik olması için, real-time-strateji oyunlarındaki klasik "git-bul-yok et" temasından kaçınarak, senaryonun akışındaki önemli kilit noktaların bulunması zorunluluğunu getiriyorlar. Walfisz bu konuda şöyle diyor: "Tüm görevler objective-based olarak tasarlanacak. Yani herşeyi düşünmeden yok etmek gibi banal bir amacınız asla olmayacak. Bazı görevlerde dost bir üssü savunacak, bazılarında ise düşman tarafına geçen bir askeri kurtaracaksınız."

> "Her grubun kendi içinde farklı anlayışlara sahip güçler de olacak. Böylece oyuncular, kimin dost, kimin düşman olduğunu, kime güvenip kime güvenmeyeceklerini hesaplamaya çalışacaklar."

Oyunun hikayesi ve görevleri, sürekli gelişen senaryoya uygun olması için lineer mantıkla yapılıyor. Ancak ikincil hedeflerin (secondary objective) seçimi ve tamamlanması sonraki görevlerde farklı etkiler yapacak ki bu da her "campaign" çok farklı bir tecrübe yaşatacak anlamına geliyor.

Oyunun single player modu, her biri 15 görevden oluşan iki adet campaign'den oluşacak. Bu campaign'lerden birisini The Crayven Corporation'dan General Sarah Parker, diğerini ise The Order of the New Dawn'dan Deacon Frost olarak oynayacaksınız. Multiplayer modu ise oyunculara güzel bir sürpriz yapacak. Çünkü "drop-in" özelliğine sahip olan bu oyunda tüm oyuncular hem kendi istedikleri serverlarda kalabilecek hem de istedikleri anda oyuna bağlanıp ayrılabilecekler. Böyle bir özellik şimdiye kadar hiç bir real-time-satrateji oyununda görülmedi ve bu özellikteki bir multiplayer oyunu oldukça ilgi çekecek.

Oyunun 3D motoru gerçekten çok etkileyici görünüyor ama bunun yanında oyunculardan, tıpkı *Homeworld*'de olduğu gibi, kamera açılarının ayarlanması konusunda büyük bir ustalık istiyor. Kameralar tamamen kontrol edilebilir ve zoom özellikleri kolayca kullanılabilir. Kameraların bu özelliklerinin, yakınlarınızda bir savaş çıkınca (ki emin olun çıkacak), sizin için ne denli hayati önem taşıdığını alnınızdan terler boşanırken anlayacaksınız.

Komutanlarınız, ordunuzdaki askerler, zırhlı araçlar ve hava kuvvetleri gibi tüm kaynakları kullanabilecekler. Ordunuzdaki tüm kuvvetler tamamen "customizable" olacak ve bu sebeple campaign'lerin pek çoğunda, bulunduğunuz ortam ve şartlara göre kuvvetlerinizi en uygun şekilde özelleştirmek başarınızı sağlayan en önemli etken olacak.

Oyun piyasası şu anda; "Nükleer savaşta harap olan Dünya'nın kurtarılması için yalnızca iki güç odağı vardı.." şeklindeki klişeleşmiş senaryonun klonları ile çalkalana dursun, Ground Control kuvvetli senaryosu ve yüksek kalitedeki grafikleri ile bu kalabalığın üzerinde duracak gibi görünüyor.

S.İ.B

TÜRÜ: Real-time strateji
GELİŞTİRİCİ: Massive Entertainment
YAYINCI: Sierra, 01(800) 757-7707, *www.sierra.com*
TAMAMLANMA YÜZDESİ: 70%
ÇIKIŞ TARİHİ: 2000'in ilk yarısı.



Yakın çekim savaş görüntülerindetüm 3D özelliklerini hissedeceksiniz.

Ve Sonra Üçü Geldi...

Sizin için doğru olan multiplayer online roleplaying oyunu hangisi? Bu soruya cevap verebilmek için üç oyunun yapımcıları ile konuştuk.

Ultima Online, Everquest, ve şimdi Asheron's Call - bu milenyumun karşılaşması, ve online oyunda sizin zamanınız ve paranız için bir savaş. Her oyun, gerçek insanlar ile etkileşimi arttırmasından, keşfetmek için eşsiz ve çok geniş dünyalara sahip olmasından, derinliğinden ve oyun oynamayı yüceltmesinden dolayı övünüyor, ama bunlardan birini diğerlerine nasıl tercih edeceksiniz? Cevap vermek çok zor; *EverQuest* 225.000 adet sattı ve 150.000'den fazla abone oyuncusu var. *Ultima Online,* 150.000 civarında müşteriye sahip. Ve derginin basılmasının tam başlayacağı zaman yeni gelen *Asheron's Call,* performansıyla yaratıcılarını oldukça memnun etti.

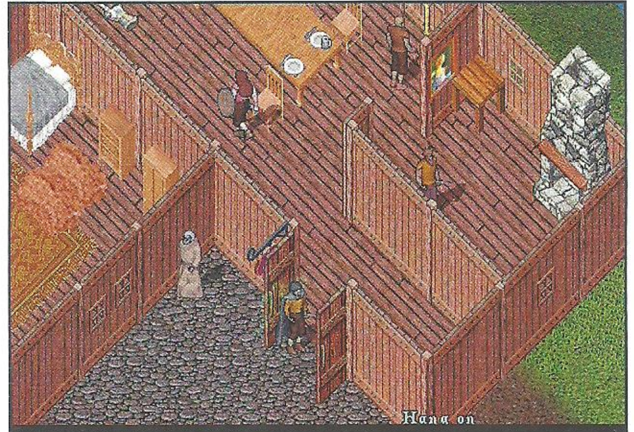
Peki oyuncular ne yapmalı? Daha önce, oyuncuların online roleplaying ihtiyaçlarını tatmin edecek bu kadar fazla sayıda seçenek olmamıştı. Bu anlaşılabilir şaşkınlığınızı azaltmak için, Microsoft'un *Asheron's Call* oyununun ana tasarımcısı Toby Ragaini, Origin'in *Ultima Online*'ının yapımcısı Jason Bell, ve Verant'ın *EverQuest* adlı yapıtının yapımcısı Brad McQuaid ile konuştuk; ve onlardan, kendi oyunlarının diğerlerinden ne farkı olduğunu ve görece olarak bu yeni pazar hakkındaki görüşlerini söylemelerini istedik. Eğer online roleplaying ile ilgileniyorsanız ama hangi oyunun sizin için doğru olduğunu bilmiyorsanız, veya sadece tüm bu tartışmaların ne olduğunu merak ediyorsanız, okumaya devam edin...


Everquest, ilk ciddi yarışmacı.

Sizin oyununuzu diğerlerinden farklı kılan ne?

JASON BELL: Herşeyden önce, *Ultima Online* dünyasının derinliği, sürekliliği ve karmaşık yapısı. Oyuncular *UO*'da gerçek bir mülkiyete sahip – sadece karakterlerinin özellikleri ve eşyaları (inventory) değil, evler ve diğer yapılar, botlar, NPC tüccarlar, evcilleştirilmiş yaratıklar ve hayvanlar. Bölüm atlamanın tek amaç olduğu diğer oyunlarla karşılaştırdığımızda, özellikle oyuncuya sağlanan mülkiyet hakkı sayesinde UO çok üstün görünüyor, çünkü UO'da oyuncuların, binalar veya yapılar kurarak, veya topluluklar kurarak ve bunları barındırarak oyunun doğasını değiştirmeye imkanı var.

TOBY RAGAINI: *Asheron's Call*'u kalabalıktan ayıran birçok özelliği var – insanların birbiriyle daha fazla iletişim kurmalarını sağlayan bir savaş sistemi, oyun oynamanın sosyal yönüne verilen önem, ve gerçekten tasarlanabilir karakter gelişimi. Ama bence en önemli fark, oyuncularımızın büyük bir patch'i download etmelerine gerek kalmadan oyun dünyasını kolaylıkla update edebilme yeteneğimizdir. Önümüzdeki aylarda, hikayede anlatıldığı gibi Dereth 'in dünyasında çarpıcı değişiklikler olacak ve oyuncular hikayenin devam eden konusunda sürprizlerle karşılaşacaklar. Bu, *Asheron's Call*'u gerçekten üstün ve seçkin yapacak oyun dünyasının evrimidir.



Ultima Online, herşeyi başlatan oyun.

BRAD MCQUAID: *EverQuest* ile öncelikli hedefimiz, arkadaşlarınızla bir masanın etrafında oturup maceralar yaşadığınız klasik kalem-kağıt RPG deneyimini tekrar yaratıp, canlandırmaktı. Kendinizi muazzam bir multiplayer 3D dünyasında hissedebilmenizi başardık ve bence amacımıza ulaştık. Bu, insanların işbirliği yapmasını sağlayan oyunun dünyası, gerçekten *EverQuest*'i farklı kılıyor. Dünyanın her tarafından oyuncular *EQ* sayesinde arkadaş oluyor, geleneksel fantastik dünyamıza düzenli olarak gelip canavarları öldürüyorlar, hazine topluyorlar, ve tüm bunları yaparken bir takım gibi çalışıyorlar.

Rakiplerinizin oyunlarından herhangi birini oynadınız mı, eğer oynadıysanız, ne düşünüyorsunuz?

JB: Takım olarak, *EverQuest* ve *Asheron's Call*'u kapsamlı olarak oynadık. Onlar üstün ürünler ve çok başarılılar. *UO*'daki gibi, bazı tasarım alanları var ve bunlar fonksiyonel olarak diğerlerinden daha iyi. Genel olarak biz, bu oyunların *UO*'a göre daha değişik bir oyun deneyimi sunduğunu düşünüyoruz ve, bizim oyunumuzdaki derinliğin ve güçlü topluluk bağlarının kopya edilmediğini düşünüyoruz.

TR: Kesinlikle. Online olarak oynadığım ilk oyun MUD olan *Nightmare* idi. O zamandan beri *Neverwinter Nights, Shadows of Yserbius, Ultima Online* ve *EverQuest*'i oynadım. Birçok online oyun, oyunu saran topluluk tarafından gerçekten renkli bir hale geliyor. Son çıkan oyunlardaki kadar güzel olarak, en düşkün olduğum oyun anılarım metin tabanlı MUDları içeriyor; çünkü onlar sayesinde mükemmel insanlarla tanıştım.


Yeni çıkan aday, *Asheron's Call.*

BM: Evet, hem rekabete dayandığı için benim profesyonel merakımdan dolayı, hem de bu türe olan kişisel ilgimden dolayı her ikisini de oynadım. Rakiplerim hakkında yorum yapmamak, her zaman benim kişisel ve profesyonel politikam olmuştur. Böyle bir oyun yapmaya çalışan herkese saygım vardır ve herkes bu oyunlara olumlu yaklaşacaktır. Oradaki herkes için en iyisini diliyorum.

İki yıl sonra, oyununuzun nasıl olmasını istersiniz?

JB: İki yıl uzun bir zaman, ama biz *UO*'ın daha büyük bir dünya olmasını umuyoruz. Oyunculara daha geniş bir oyun menzili sunan, grup başarısı için daha fazla imkan sağlayan, ve oyunun asıl çekici yanı olan birlik üyeliği ve bina mülkiyeti safhalarına daha kolay erişim sağlayan bir dünya.

TR: İki yıl içinde *AC*'un, uzun bir tarihi olan zengin bir fantazi dünyası olarak anılmasını; yaratıcı oyunculara sahip olmasını ve oyuna adanmış fanatik tabanın sadakatını kazanmasını istiyorum.

BM: *EverQuest* açıkça parlak bir geleceğe sahip, ama detaylar için oyunun devamı gerekiyor, korkarım birşey söylemek için çok erken. Bu yüzden benim kısa cevabım: Daha fazla. Daha fazla detay, daha fazla derinlik, keşfetmek için daha fazla dünya, yapmak için daha fazla şey, daha fazla oyuncu, daha fazla, daha fazla, daha fazla.

Online karakterlerin satışı hakkında ve eBay gibi web siteleri hakkında ne düşünüyorsunuz?

JB: Bu, oyuncularımızın oyun içindeki mülkiyetlerine ve başarılarına bağlılıklarının değerini gösteren çok iyi bir kanıt.

TR: Bunun yanlış birşey olduğunu kesinlikle düşünmüyorum, ama bu kişisel olarak hiçbir zaman benim yapmayacağım birşey. Sonuçta, oyunu sizin yerinize oynayan birine ödeme yapıyorsunuz. Donanım ve özellikler satın almak anlayışlıkla karşılanabilir. Sanal özellikler satın almak, bana, bir şekilde sanal kişilik almaktan daha fazla kabul edilebilir geliyor.

BM: Biz bunu doğru bulmuyoruz ve onaylamıyoruz. Diğer oyuncuların oyunda kazanmadığı halde güçlü karakterlere ve aletlere sahip olmasının, bunu elde edemeyen oyunculara karşı haksızlık olacağını düşünüyorum. Ayrıca bu tür alışverişlerde dolandırıcılık olabiliyor, ve oyuncularımıza bu tür işlemlerin *EQ* lisans anlaşmasını ihlal ettiğini ve bu tür işlemlerden kaynaklanabilecek problemlerden sorumlu olmayacağımızı hatırlattık.

Sizin oyununuzun karşılaştığı en büyük engellerden bazıları nelerdir?

JB: Bir dağıtım mekanizması olan internetin devam eden zorlukları, oyunun sürekli değişen kültürel ve ekonomik yüzünün dengede tutulması ve korunması, ve *UO*'nın çıkışından iki yıl sonra uğradığı sıradışı büyüme.

TR: *Asheron's Call* için en doğru yorum, pürüzsüz bir çıkış yapması, olacaktır. Şu ana kadar herşey yolunda gidiyor gibi görünüyor, ama hala elim kolum bağlı gibi hissediyorum. Müşterilerimizle iyi ilişkiler içinde olmak, en büyük hedeflerimden biri.

BM: Bazen kendi başarımızın kurbanı olduğumuzu düşünüyorum. *EverQuest* bütün zamanların en popüler ve geniş multiplayer oyunu. Bizler, herhangi başka birilerinden daha fazla abone kullanıcıya (şu anda 150.000'den fazla) ve en yoğun saatlerde daha fazla online oyuncuya (40.000) sahibiz. Bu tür bir büyüme ve başarı, oyunu çıkardığımızdan beri kendini ispatladı. Bizden en iyimser olanlarımız bile (elbette bu gruba kendimi de dahil ediyorum.), online oyunların yapabildiklerini görünce hayretler içinde kaldık. *EQ*'in başarısı üzerine yeni server'lar getirmek için, ve hızlıca oyun dünyasını değiştirip konular eklemek için mücadele içine girdik. Eğer sorunlarla karşılaşırsanız, bu sizin istediğiniz sorunlardır.

42. SAYFADAN DEVAM EDIYOR

PC Gamer Kara Listesi

Piyasadaki Beta Oyunlar

PC Gamer Kara Listesi, günden güne daha fazla yer kaplamaya başladı. Yediden yetmişe herkes beta oyunlara isyan ediyor. Bırakın beta versiyonları, alpha versiyonlara bile isyan eden okuyucularımız var. Bir oyun satın almaya karar verdiğinizde önce bu listeye bakmanızı öneririz. Çünkü kopya korsanları beta oyunların kapaklarına, oyunu alacak kişileri kandırmak amacıyla "Final Retail Version" yazmaktan hiç çekinmiyorlar. Böyle bir durumda, oyunu almadan önce beta versiyonu olup olmadığını anlamanın hiçbir yolu yok. Bu tuzağa düştüğünüzde, oyun için ödediğiniz parayı, zamanınızı ve şevkinizi kaybedeceksiniz. Dahası bunların bazılarında virüs çıkıyor. Kim bu kadar fazla sorun ister ki? Özellikle bu ay okurlarımızdan kopya oyunların beta versiyonları hakkında çok fazla şikayet içeren mektuplar geldi. En iyisi siz bu listeye göz atın ve aldığınız bir oyunun beta olduğundan şüpheleniyorsanız bize mutlaka yazın, tüm oyuncuları bu tehlikelere karşı uyaralım.

- Age Of Empires II .... Microsoft
- Chessmaster 7000 .... Mindscape
- Corsairs .... Ubisoft
- Darkstone .... GOD
- Delta Force2 .... Novalogic
- Drakan .... Psygnosis
- Fifa 2000 .... EA Sports
- Freespace2 .... Interplay
- Gulf War 3DO
- Heroes of Might & Magic III 3DO
- Heroes of Might & Magic III Armageddon's Blade 3DO
- Homeworld .... Sierra
- Legancy of Kain .... Eidos
- Mig Alley .... Empire
- Might & Magic VII 3DO
- Need for Speed 4: High Stakes .... EA
- Omikron .... Quantic Dream
- Outcast .... Infogrames
- Panzer General 3D .... Mindscape
- Prince of Percia .... Redorb
- Rage of Mages II .... Monolith
- Rainbow Six: Rogue Spear .... Red Storm
- Rayman Forever .... Ubi Soft
- Revenant .... Eidos
- Settlers 3 .... Bluebyte
- Seven Kingdoms 2 .... Enlight
- Shadow Company .... Ubi Soft
- Tekken3 (Bleem ile versiyonu virüslü) .... Namko
- Quake III .... id

PC GAMER Yarışması



Fifa 2000'de En Güzel Golü Atın! Hediyelerimizi Kapın!



Fifa 2000'in çıkışını kutlamak amacıyla PC Gamer-Türkiye ve Aral İthalat, "Fifa 2000 En Güzel Gol" yarışmasını düzenliyor.

Tek yapmanız gereken bir Fifa 2000 almak (tabii ki orijinal olarak) ve 7 Ocak 2000'e kadar gollerinizi, PC Gamer "Fifa 2000 En Güzel Gol" yarışması, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A 80260 Şişli İstanbul adresine ulaştırmak.

Daha sonra tüm PC Gamer Şubat 2000 sayısında kazananları açıklayacak. Tüm katılımcılara şimdiden bol şanslar!

İşte kazanacağınız hediyeler

BİRİNCİYE	İKİNCİYE	BİRİNCİYE
500$ Değerinde Creative Desktop Theater 2500+ Sound Blaster Live! Valve Digital ve orijinal bir oyun	**250$ Değerinde** Creative Encore 6X DVD-ROM+ MPEG-II Kartı ve orijinal bir oyun	3 ay sınırsız **Süperonline Internet Paketi**

AYRICA, İlk 10'a giren tüm katılımcılara PC GAMER Tişörtü hediye ediyoruz

Önemli Not: Yarışmaya katılabilmek için, almış olduğunuz orijinal Fifa 2000 oyununun arka kapağındaki bandrolü keserek, gollerinizi kaydettiğiniz disketle birlikte yukarıda belirtilen tarihe kadar adresimize ulaştırmalısınız.



Direksiyon

- Gerçek direksiyon boyutuna yakın, kolay kontrol
- Çevrilmesi çok kolay ve rahat
- Farklı oyunlardaki fonksiyonları artırabilmek
- Mükemmel direksiyon hakimiyeti için direksiyon üzerinde on-board 6 buton

Vites

- Oyunun temposunu kontrol etmenize yarayan kolay kullanışlı

Gaz ve Fren Pedalı

- Hızı yükseltme, ani duruş, hızlı manevra ve dönüşler pedal sayesinde mükemmel
- Ayağınızla tam uyumlu ve ergonomik
- Gaz ve fren pedalı arasında kolay geçiş imkanı
- Bu konuda tecrübeli olmanıza gerek yok, çok rahat kullanabilirsiniz

3 Boyutlu Oyunları Destekler

Scanner



Colorpage-Vivid Pro USB 36 bit, A4 Flatbed Tarayıcı. 600x1200 dpi optik, 19.200 max. çözünürlük.

Faks / Modem



V.90 ve K56 Flex, Voice, Int. PCI Motorola, Lucent PCMCIA Lucent Ext. USB / Seri Rockwell

Hoparlörler



Genius March SW.4.1 Home Theather Volume ve Bass kontrolü, Subwoofer+4 Satellite toplam 1200 W PMPO çıkış gücü

Mouse / Digitizer



Easy Mouse, NewScroll, NetScroll, NewSketch PC/2, seri wirelless, internet tuşlu 12x12, 18x12 Digitizer

Joystick / Game pad



Analog, Digital 4, 8, 12 tuşlu, programlanabilir

Network



10/100 Mbps wol function Fast Ethernet, PCMCIA Ethernet 10/100 Dual Speed 8, 16 port HUB / switch HUB IP Gateaway USB HUB

Genius Türkiye Tek Distribütörü

BOĞAZİÇİ
BİLGİSAYAR TİCARET VE SANAYİ A.Ş.
www.bogazici.com.tr

İSTANBUL MERKEZ
Dereboyu Caddesi No: 45 Mecidiyeköy / İSTANBUL
Tel: (0 212) 217 29 29 (pbx) Faks: (0212) 217 29 25

ANKARA BÖLGE
Hürriyet Caddesi 118 Dikmen / ANKARA
Tel: (0 312) 478 26 51-52 Faks: (0312) 478 26 53

BURSA BÖLGE
Uluyol Tan Sokak No: 6 BURSA
Tel: (0 224) 272 20 16-17 Faks: (0 224) 272 20 18



Blair Witch PC'ye geliyor

Terminal Reality, başarılı filmi temel alan bir oyun geliştiriyor.

Doğrusu, bu eninde sonunda olacaktı. Terminal Reality, geçen yılın sürpriz filmi *The Blair Witch Project* temelli bir oyun geliştirmekte olduğunu, ve bu uyarlamanın *Nocturne* motorunu kullanacağını duyurdu. Oyunun, filmin mide bulandıran sarsıntılı kamera "çalışması"nın benzeri mi olacağı henüz bilinmiyor, ama bu yeni yapıtı orjinal *Nocturne*'ı geliştiren takımın yaratacağı kesinleşti.

Haxan Films adına *The Blair Witch Project*'in yaratıcıları olan temsilci bir grup, oyunun senaryosunu *Blair Witch* mitolojisine uygun kalması için denetleyecek. Yeni macera oyunu için plan, Blair Witch efsanesi ile *Nocturne*'un ana karakteri olan Stranger'ı birleştirmek. Oyun bir add-on paketi olmayacak, kendi başına Blair Witch hikayesini bütünleyen bir *Nocturne* yapıtı olacak. Oyunda yeni karakterler, yeni bir senaryo, yeni yerler ve çok daha fazla yenilik olacak. Terminal Reality, oyunu 2000 yılının ilkbaharına kadar hazır hale getirmeyi umuyor.

Nocturne motoru, *The Blair Witch Project*'i temel alan bir oyun için tekrar görev başına çağrıldı.

Tüm oyuncular, *Sid Meier*'in son yapıtının, *Alpha Centauri*'den daha iyi olmasını bekliyor.

FIRAXIS Sid Meier'in gizli projesini ortaya çıkardı.

Sid Meier, her yaştan insanın ilgisini çekecek bir başyapıt daha geliştiriyor

FIRAXIS tarafından yayımlanan basın bültenine göre Sid Meier'in sıradaki büyük strateji oyununun konusu dinazorlar olacak. FIRAXIS, dünyanın en çok bilinen strateji oyunu olan *Civilization*'ın yaratıcısı olan Sid Meier'in sıradaki oyununun, her yaştan insanın beğenisini kazanacak, tarih öncesindeki dinazorlarla ilgili zevkli, derin, çabuk gelişen bir strateji oyunu olacağını söylüyor. Oyun hakkında resmi açıklama yıl başında yapılacak. Dinazor oyunu (Electronic Arts tarafından yayımlanacak), FIRAXIS'in "Sweep of Time" serisi için sıradaki bağışı olacak. Bu seri aynı zamanda *Alpha Centauri*'yi ve *Civilization III*'ü (Hasbro tarafından yayımlanıyor) içeriyor. FIRAXIS, Sid'in "Dino Diaries" projesi hakkındaki gelişmeleri web sitesi *www.firaxis .com / dinosaurs*'da ziyarete sunuyor. Bu site, oyun fanatiklerine, bu efsanevi oyun tasarımcısının şaheserlerini nasıl yarattığının – sürekli güncellenerek – perde arkasını verecek.

BUGÜNÜN EN POPÜLER OYUNLARI

EN ÇOK OYNANAN OYUNLAR...

NO.	OYUN	YAYIMLAYICI	PCG RATİNG
1.	*Age of Empires II: The Age of Kings*	Microsoft	%94
2.	*Homewolrd*	Sierra	%93
3.	*Rainbow Six: Rogue Spear*	Red Storm	%90
4.	*Heroes III: Armageddon's Blade*	3DO	-
5.	*Delta Force 2*	Novalogic	-
6.	*Revenant*	Eidos	-
7.	*Command & Conquer 2: Tiberian Sun*	Westwood	%73
8.	*Fifa 2000*	EA Sports	%90
9.	*GTA 2*	ASC Games	%85
10.	*Freespace 2*	Interplay	%93

Steve Nichols, The Realm Development takımına yeniden katıldı.

Codemasters, programcı Steve Nichols'ın *The Realm* takımına yeniden katıldığını duyurdu. Nichols, online roleplaying oyun dünyasının sistem mimarı ve orjinal tasarımcısıdır. Nichols, iki veteran programcı Bryan Waters ve Doug Oldfield ile aynı takımda yer alacak. Üç programcı, kapanmış olan Yosemite Entertainment geliştirme stüdyolarından birbirlerini tanıyor. Codemasters'ın Amerika ofisinin genel menejeri olan Craig Alexander, içinde üç veteran programcı bulunan bu ekipten çok fazla şey bekliyor. Ekibin çok çarpıcı online roleplaying oyunları bekleniyor.

››PCG HABER HATTI›››

›› Eski oyuncular *Space Ace*' i, 1980'lerin neşeli lazerdisk atari oyununu çok iyi hatırlayacaklardır; şimdi ise Digital Leisure'ın, bu jetonlu klasiğin DVD-ROM sürümünü çıkardığını duymaktan mutlu olacaklardır. Oyunun paketinde, serinin yaratıcısı Don Bluth ile yapılmış röportaj gibi birçok ayrıntı yer alıyor.

›› Maxi Gamer 3D ekran kartları serisinin yapımcısı olan Guillemot, Hercules Computer Technology' i satın aldı. Hercules, PC'ler için kart üreten bir firma ve türünün en hızlı kartı olan Hercules Dynamite TNT2 Ultra' nın yapımcısı. Guillemot bunun için 1.5 milyon dolar ödedi.

›› Wayward Design, *Close Air Support* isimli bir 2. Dünya Savaşı uçuş simülasyonu üzerinde çalışıyor. Oyun saldırı görevlerini temel alıyor. Wayward, oyunun, yerde real-time savaş meydana gelirken, oyuncunun işini göklerde yapacağı bir dünya yaratacağını söylüyor. Gözümüz bu oyunda olacak.

›› *Civilization II: Test of Time* fanatikleri sevindi -- Microprose yeni bir görev paketi yayınladı. Mich Uhl (Midgard senaryosunun arkasındaki kişi) tarafından tasarlanan, *Time Threat Paradox* olarak adlandırılan yeni senaryo, gelecekten gelip gizemli bir biçimde Siberya'da ortaya çıkan bir ırk ile mücadeleyi içeriyor. Download adresi, *www.civilization2.com.*

Omikron'daki David Bowie

Dünyayı satan adam ile ilginç bir röportaj

Zaten biliyor olabilirsiniz, *Omikron*, Eidos'taki verimli dostlarımız tarafından yapılan en son oyunlardan biri. Alternatif bir boyutta geçen *Omikron*, karakterden karaktere değişen vücut yapısı özelliğine ve oyun boyunca birbirinden farklı insanlara sahip. Ama bilmediğiniz, oyunun gelişim sürecinde dünyaca ünlü sanatçı David Bowie'nin bir hayli uğraşması, olabilir. Bowie oyunda bir karakteri canlandırıyor ve oyuna orjinal müzik sağlıyor. Oyundaki canlandırdığı karakter, Boz, bir (sürpriz) müzisyen. Oyunda Boz'un konserlerine gidebilirsiniz, Boz'un müziğini dinleyebilirsiniz ve hatta Boz'un albümlerini satın alabilirsiniz. Oturup, Bowie/Boz ile chat imkanı bulduk, ve işte söyledikleri:

Omikron'a nasıl davet edildiniz?

DAVID BOWIE: Oyunun tanıtımını görmek için Londra'daki Eidos ofisine davet edildim, ve bir hafta içinde, Reeves (*Reeves Gabrels, Bowie'nin uzun zamandır gitaristi ve şarkı sözü yazımında ortağı*) ve ben takımın parçası olmaya karar verdik. Doğrusu, onlar bütün bir müzik 'dünyası' arıyorlardı ve, zincirleri kırıp konuşmak gerekirse, bunun bir tür özgürlük olduğunu, bir tür imkan olduğunu hissettik; bu ortama ilk akınımızı yapmalıydık.

Oyun içindeki kişiliğiniz için ne kadar bilgi girişi yaptınız?

Tahminen çok fazla! Önce, ses ve görüntü dosyalarına bakıp karakterleri yerleştirmek için takım ile birlikte çalışarak Paris'te iki hafta harcadık. İşte bu sırada 'konser' kişiliklerine geldik –"dreamers"ın asi bantı . Frankly, yani Reeves ve ben, bu konuda iyice derinleştik, ve bunu daha çok sevdik. Bulmacalardan, karakter temalarına uygun müziklere kadar, bakımsız stripjoint müziğinden, süpermarket reklam sloganlarına kadar tüm ayarlamaları yaptıktan sonra tüm bu iş nihayet bitti.

Başka bir oyunda yer almayı düşünüyor musunuz?

Doğrusu, eğer orada daha canlandırılacak dijital yaratıkların rolleri varsa, emrinizdeyim! *Omikron*'un geliştiricisi Quantic Dream'in, oyunun müziksel ortamındaki öncelikli tarzı, tüm bu işlemin ilginç olmasını sağladı gibi, bizim *hem* tecrübe kazanmamıza, *hem de* tecrübemizden birşeyler verebilmemize imkan sağladı. Bu tam bizim isteyebileceğimiz birşeydi ve bunu yapmaktan büyük zevk duyduk.

Siz bir oyuncu musunuz? Eğer böyleyse, ne tür oyunlar ilginizi çekiyor?

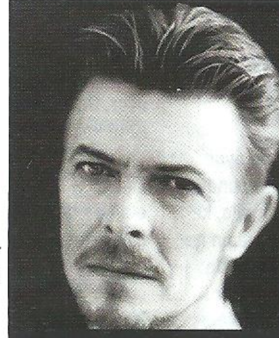
Bilmiyorum 'sıradan oyuncu' deyimi benim için ne kadar uygun – daha çok 'ozmos geçiren bir oyuncu'. Oyunlar hakkında ne biliyorsam bu sene oğlum Duncan'dan, ve Quantic Dream takımından öğrendim. *Omikron*'a kadar böyle gerçekçi bir bilgisayar dünyası görmemiştim. Orada gerçek bir yaşam olduğunu hissettim ve bu ilgimi çekti.

Yakında göreceğimiz hangi müzikal projeler üzerinde çalışıyorsunuz?

Aklımda çok sayıda zigzaglı proje var. Demek istediğim *bana ne oldu...?* Şu anda yeni albümüm '*hours...*'un final işleri ile uğraşıyorum. Ve tabii ki *Omikron* için uğraşıyorum. Önümüzdeki yılın başlarında yeni bir tiyatro piyesine ve eski coproducer'um Tony Visconti ile birlikte bir albüme başlayacağım. Onunla *The Man Who Sold The World*'den *Scary Monsters*'a kadar birçok albümde beraber çalıştık. Onunla tekrar çalışmak mükemmel olacak. Herşeyi ileride göreceğiz.

Sizce teknoloji, müziğe ne tür bir etki yaptı/yapıyor?

Bence bu oyuncak kutusuna daha fazla oyuncak koymak gibi birşey. Yaratıcı hedeflerinize ulaşmak, gözünüzü açık tutarak tüm teknolojiyi kendi lehinizde kullanarak daha kolay sonuçlanıyor. Biz *Omikron*'da, gelişmiş teknolojinin nimetlerinden yararlanıp, eşi benzeri olmayan birşeye ulaştık – insan duygusuyla dijital kısmın kaynaşarak birleşmesi.



David Bowie'nin, *Omikron*'da müzikten, bazı bulmacalara kadar herşeyde ismi geçiyor. Ne adam ama!

Teknolojinin avantajlarından biri de, olayın satış noktasında kendini gösteriyor. Internet sayesinde evinizden yorulmadan istediğiniz bir ürünü alabiliyorsunuz. Böylelikle müşterilerine hiç ilgi göstermeyen, biraz bilgi istediğinizde size esneyen, hiçbir zaman stoğunda istediğiniz albümü bulundurmayan yerlere gidip zamanınızı ve neşenizi kaybetmiyorsunuz. Teknoloji böyle yerleri silip süpürecek ve böyle yerlerin nesli tükenecek.

GELENLER VE GİDENLER

Kim nerede ne yapıyor?

Onlar için ne isterseniz söyleyin - büyücüler, kod sihirbazları, program dehaları - onlar, hepimizin oynadığı ve çok sevdiği oyunları yaratan insanlar. Elbette, oyun sanayisinin her ay uğradığı tüm değişiklikleri takip etmek herhangi bir kişi için çok zor bir uğraş- bu yüzden bunu sizin için biz yapıyoruz. Burada, bizim hobimizin sanatını yaratan kişilerin son haberlerine göz atın.

MetaMarkets: *Pong*'un yaratıcısı olan **Nolan Bushnell**, MetaMarkets ile anlaştı. Bir çok kişi tarafından bilgisayar oyunlarının babası olarak kabul edilen Bushnell, aynı zamanda Atari 'yi bulan kişidir. Sanayinin dışına bir adım atarak Bushnell, interaktif hisse senedi alıp satan anonim bir şirket olan MetaMarket's OpenFund 'da danışmanlık yapacak. Geriye çabuk dön Nolan, seni şimdiden özledik!

Activision: Activision ve Totally Games artık yayınlayıcı olarak ortak oldular. *X-Wing vs. TIE Fighter* ve *X-Wing Allience* gibi başarılı oyunların geliştiricisi olan Totally Games, LucasArts ile yakın ilişkisini sürdürecek.

Id Software: En çok kendisinin *Quake Editör 4* işi ile tanınan **Robert Duffy**, full-time çalışan olarak id Software ile anlaştı. Duffy, bölüm tasarımcısı olarak çalışacak. Sanayiye yabancı olmayan Robert Duffy, daha önce Xatrix ve Ritual Entertainment için çalışmıştı.

» **Orjinalinin başarısı üzerine,** Terminal Reality, ***FLY! II*** **'nin çalışmalarına başladığını duyurdu. Orjinalinden gelişmiş olarak daha iyi öğretici görevler, grafikler, senaryo ve kokpitler olacak. 2000 yılının ikinci yarısında hazır olacak FLY! II 'de yeryüzünün dijital yükseklik modelleri olacak ve toprak imajlarında uydu teknolojisi kullanılacak.**

» **THQ ve Genetic Anomalies, internet için bir online WWF (Dünya Güreş Fedarasyonu) strateji oyunu geliştiriyorlar. 2000 yılının ortalarında çıkacak oyun sayesinde, bir online WWF şampiyonluğu için, bilgisayar oyuncuları favori WWF güreşçilerini kullanarak, online multiplayer maçlarda birbirleriyle karşılaşacaklar.**

» Sony Pictures Family Entertainment, ***Heavy Gear*** **adlı oyunun çizgi film dizisini yapacak. İlk olarak Bohbot Kids Network'de gösterime girecek olan çizgi filmde temel olarak, oyundan bildiğimiz güçlü robotların pilotlarının maceraları üzerinde durulacak. Dizi, 2000 yılının sonlarına doğru gösterime girecek.**

» Westwood Studios **tarafından resmi bir *Command & Conquer: Renegade* sitesi hazırlandı. Önizleme niteliğindeki bu sitede, mükemmmel gözüken oyundaki bazı karakterler, donanımlar, araçlar, ve silahlar hakkında bilgiler var. Gözatmak için adresi *www.westwood.com.* Oyunun çok detaylı sitesinin çalışmaları ise halen devam ediyor.**

Yeni Online Buluşma Yeriniz

RivalWorks.com, oyuncuların birbirini bulmasına yardımcı oluyor.

Eğer daha önce online oyun oynama çabasında bulunduysanız, büyük bir ihtimalle, kabul edilebilir bir oyun bulmanın ne kadar sinir bozucu olduğuna da alışıksınızdır. Önce yetersiz bir ping oranı olan bir server bulmak zorundasınız, ve sonra oynamak istediğiniz oyunu bulmak zorundasınız. Tüm bunlardan sonra oyun oynamak için bir kişi bulmak zorundasınız ki bu kişi ya sizi ezecek, ya da bu kişinin oyun oynama yeteneği büyükannenizinki ile eşit olacak. İşte burada sadece bir oyuna başlamak için ne kadar fazla zaman harcadığınızı düşünmeye başlıyacaksınız!

Şimdi, bir internet şirketi tüm bu sinir bozucu olayları geçmişte bırakmayı planlıyor. Rivalworks.com oyuncuların eşleşeceği bir sistemi, işlemi kolaylaştırmak için yetenek derecesi, donanım uyumu ve kişisel ilgiler gibi faktörleri kullanarak anonim hale getirmeyi planlıyor. Online oyun bulma prosedürünü kolay ve düzenli hale getirme amacıyla, Rivalworks oyunculara, kimlikleri bilinmeden, mümkün olan en hızlı, dengeli ve zevkli online oyun deneyimini yaşatmayı umuyor.

RivalWorks 'ün oyuncuları eşleştirmesindeki tek yol oyunlar ve sistem özellikleri olmayacak; diğer birçok kişisel kategoriler arama parametreleri olabilecek. Eğer kendi bölgenizden biriyle oynamak isterseniz, sistem bunu hesaba katacak. Eğer country müziği seven ve çin yemeklerinden hoşlanan biriyle oynamak isterseniz, bu da rakip aramanızda bir faktör olacak. Ayrıca RivalWorks.com birçok yeni ve popüler online oyunlara linkler sağlayacak. Tüm bunlara (Sürpriz...) *www.rivalworks.com* adresinde bakabilirsiniz.

RivalWorks.com, psikolojik bakımdan uyumlu ve eşit yetenekli oyuncuların birbirlerini online olarak hızlı ve kolay bulabilmelerini istiyor. Bu, *Team Fortress 2* gibi oyunlar için çok iyi olacak.

DIABLO II

BEKLEMEK İŞİN EN ZOR YANI

Hangisi gecelere kadar sabırsızlıkla beklediğiniz oyun?

Rakiplerini bir kez daha ezerek *Diablo II*, listenin başında yer alıyor. Blizzard'ın bu çok beklenen oyununun çıkış tarihini ağzının suları akarak bekleyen coşkun bir oyuncu kalabalığı olduğunu bilmelisiniz. *Diablo II*, en yakın rakibi olan *Team Fortress 2*'yi, 'ikiye bir'den daha yüksek bir oranla bertaraf etti.

Yeni çıkacak oyunlar hakkında fazla bilginiz yoksa, bu listeye bakarak almanız gereken oyuna karar verebilirsiniz. Bu listenin farklı olmasını mı istiyorsunuz? *Sizin* istediğiniz ve beklediğiniz oyunun, bu listenin bir numaralı slotunda mı yer almasını istiyorsunuz? O halde, *mektup@pcgamer.com.tr* veya Büyükdere Cad. Hür Han 15/A 80260 Şişli İstanbul adreslerinden birine, "Beklemek İşin En Zor Yanı" başlıklı, her gece düşlerini kurduğunuz *bir* oyunu yazdığınız mektubunuzu yollayın. En çok beklenen oyun listesine oy verenler arasında yapacağımız kura sonunda kazanan kişinin ismini her ay bu köşede ilan etmemizin yanında birçok sürpriz ödüller vereceğiz.

The Sims'i beklemeye dayanamayan Volkan Duyar, bu ayın şanslı kazananı. Volkan Duyar'ın ödülü adresine yollandı.

1. **Diablo II** **21%**
2. **Team Fortress 2** **9%**
3. **WarCraft III** **8%**
4. **The Sims** **7%**
5. **Duke Nukem Forever** **5%**
6. **Half-Life: Opposing Force** **3%**
7. **Soldier of Fortune** **3%**
8. **Quake III: Arena** **2%**
9. **Thief II: The Metal Age** **2%**
10. **Black & White** **2%**

››PCG HABER HATTI››››››››››››››››››››››››

›› **Microsoft ve Zipper Interactive, 2000 yılının ortalarında çıkacak *Crimson Skies* isimli bir aksiyon/simülasyon oyunu üzerinde çalışıyorlar. Oyun, 1937 senesinde Amerika Birleşik Devletleri'nin çok sayıda ülke-eyaletlere dağıldığı alternatif bir gerçeklikte geçiyor. Bu yapıtta çok sayıda yeni ve egzotik uçak göreceğiz.**

›› **Red Storm Entertainment, *Tom Clancy's Rainbow Six* oyununu aynı isimli kitabı ile birlikte vermek için Barnes & Noble ile anlaştı. Ancak, kitap ile beraber verilen oyunun yüklendikten sonra iki günlük denenme süresi var. Bundan sonra, eğer oyunu oynamaya devam etmek istiyorsanız, online olarak ödeme yapmalısınız.**

›› ***Command & Conquer: Tiberian Sun*, Amerika'da, sürüm tarihinden itibaren satış rekorları kırdı. PC Data'nın yazılım satış istatistiklerine göre hem birinci, hem de ikinci oldu; ikincilik oyunun Platinum Edition sürümüne ait. Ve bir sevindirici sürpriz -- oyunun expansion pack'inin çalışmaları yakında bitecek.**

›› ***SWAT 3:Close Quarters Battle*'dan sonra taze haberler: Yapımcı Rod Fung, *SWAT 4*' ün geleceğinin kesin olduğunu onayladı. Şu ana kadar bu yeni yapıt için çok az bilgi açıklandı, ama oyunu geliştiren takımın *SWAT 4* 'ü güçlendirmek amacıyla, *SWAT 3* 'ün geliştirilmiş bir motorunu kullanmayı planladıklarını kesin olarak biliyoruz.**

Türkiye'nin İlk Büyük Sanal Futbol Turnuvası'nı Gerçekleştirdik

PC Gamer olarak Türkiye'de bir İlk'e imza atmanın gururunu yaşıyoruz. Daha önce Türkiye'de yapılmış oyun turnuvaları içinde ilk defa bu kadar büyük çaplı bir turnuvayı organize etmenin yanında, yine ilk defa tüm Türkiye'yi kapsayan bir sanal futbol turnuvasını düzenlemek, açıkçası çok yorucu ama bir o kadar da zevkli bir işti.



Sizin de bildiğiniz gibi Fifa serisi, tarihi boyunca en fazla oynanan futbol oyunlarından biri olmuştur. Bu oyunun fanatikleri çok uzun zamandır oyunu arkadaşlarıyla oynuyorlar, maçlarda gol üzerine gol atarak birbirleriyle olan arkadaşlıklarını zedeliyorlardı. Bir süre sonra yenmek için yeni insanlar aramaya başladılar ve *PC Gamer* okurken gördükleri *Fifa 99 Gaming Fiesta* ilanının tam aradıkları şey olduğunu daha ilk bakışta anladılar. Artık oyuna daha sosyal ve profesyonel bir açıdan bakabilme fırsatları doğmuştu.

Ön Eleme

İlk yaptımız iş çok sayıda ki başvuruyu değerlendirmekti. Çok fazla katılım vardı ve bir öneleme yapmak mutlaka gerekliydi. Başvuran tüm oyuncular tek tek aranarak davet edildi. Ön elemesini bir önceki haftasonu yaptığımız, her maçın 8'er dakika sürdüğü turnuvada hayatınız boyunca bir daha göremeyeceğiniz skorlarla karşılaştık (11-0, 10-8 gibi). Başa baş giden ve altın golle sonuçlanan müthiş maçları da saymadan geçemeyiz. Bu skorların yanında oyunculardaki müthiş hırs da gözümüze çarpıyordu. Katılımın ne kadar geniş olduğunu size yarışmacıların geldiği illeri sayarak anlatmaya çalışalım; İstanbul, Ankara, Tekirdağ, İzmit, Bursa, Balıkesir, Antalya...

Ön elemelerde birbirinden güzel maçlar çıkaran oyunculardan 128'i finallere kalmaya hak kazandı. Gerçekten o kadar iyi oyuncular vardı ki, bazıları kaybetmiş olmalarına rağmen oynadıkları oyunlarla finallere kalmayı hak ediyorlardı. Tüm bir haftasonu süren ön elemelerden sonra oyuncular için kampa girip finallere hazırlanma, bizim içinse tempoyu hızlandırarak daha çok çalışma zamanı gelmişti.

Finalistler arasındaki eşleşmeler yapıldı. Artık tüm *PC Gamer* ekibi 5 Aralık günü Ortaköy *Rock House*'da yapılacak finaller için son çalışmalarını yapıyordu. *Rock House*'daki ilk iş, bilgisayarların götürülüp sistemin kurulmasıydı. Teknik ekipteki arkadaşlarımız gece saat 03:00'ten itibaren 20 bilgisayar üzerinden sistemi kurup, herhangi bir aksiliğin ortaya çıkmaması için defalarca test ettiler. Bu kontroller bittikten sonra biz şanslı *PC Gamer* editörleri sabah saat 10:00'da *Rock House*'a vardık.

Rock House

Turnuvanın yapılacağı yerdeki son hazırlıklarda tamamlandığında finalistler, seyirciler ve davetliler gelmeye başlamıştı. Her oyuncuya giyecekleri, turnuva için özel hazırlanmış t-shirt'leri ve yaka kartları dağıtıldı. 128 kişinin birden üzerlerini değişecek bir yer arayışları gerçekten görmeye değerdi. Tüm karmaşa sona erdiğinde editörlerimizden Burak, eline mikrofonu alarak oyunları başlattı.



128 finalistimiz toplam 20 bilgisayarda 7 turluk dev bir sınav verdiler. Geniş izleyici kitlesi oyuncuları daha da terletti.

Herkesin beklediği an gelmişti. Sırayla ismi okunan finalistler sahneye geliyor, hakemler eşliğinde oynayacakları bilgisayarların başına gidiyorlardı. Maçlar, oyuncuların çevresindeki güvenlik alanının dışından ve iki dev ekrandan izlenebiliyordu. Teknik masadaki arkadaşlarımız en güzel golleri ve hareketleri televizyon programlarındaki gibi ardı ardına dev ekrana yansıtıyorlardı. Bu sırada fonda çalan *Fifa 99* müziği ve zaman zaman maç spikerinin anlatımları, izleyicileri ve sırasını bekleyen oyuncuları daha da havaya sokuyordu.

Dev ekranlar, aralarında ünlü tiyatrocu *Uğur Uludağ*'ında bulunduğu, sırasını bekleyen oyuncular için bir taktik belirleme ekranına dönmüştü adeta. Karşısında, oyuncular muhtemel rakiplerinin oyun tarzını inceliyor ve onlara karşı ne gibi önlemler alabileceğini düşünüyorlardı. Diğer dev ekran ise izleyici ve davetliler için tam bir futbol şöleni sunuyordu.Maçlar beklendiği gibi çok çekişmeli geçiyordu. Bazı maçlarda fark olsa da, çoğu, birbirine çok yakın skorlarla, hatta altın gollerle sona eriyordu. Bazı oyuncuların konuk olarak gelen arkadaşları her golde tezahürata başlıyor ve ortama renk katıyordu.

Eleme usulüne göre yapılan turnuvada turlar geçildikçe oyuncuların çoğunun birbirinin kalitesine ne kadar yakın olduğu daha açıkça ortaya çıkmaya başladı. Skorlar giderek daha az farklı oluyor, maçlar daha çekişmeli geçiyordu. Bu da heyecanın son maçlara kadar taşınmasına yol açtı. Çeyrek finale kalıp *PC Gamer* aboneliğini elde etmeninde ötesinde en büyük ödüle erişmek, sona yaklaştıkça oyuncuların üzerinde bir baskı da yaratıyordu.

Ve Final !

Yaklaşık 10'un üzerinde turdan sonra final maçı yapıldı ve inanın ki, gerçekten de seyretmeye değerdi. Şampiyonlarımız belki yorulmuşlardı ama sonunda hedeflerine ulaşmayı da başarmışlardı. Turnuva birincisi *Hakan Ongu*, ikincisi *Mehmet Öztürk* ve üçüncüsü *Arda Gezdur* oldu.

Artık evlerimize gitmeye hazırlanırken ise bir yarışmacı bana şöyle bir soru soruyordu" Seneye de böyle bir organizasyon düzenleyecek misiniz?'



İşte şampiyonlarımız! Soldan sağa, Mehmet Öztürk, Hakan Ongu ve Arda Gezdur.



Multimedya Genel Müdür Yardımcısı Murat Şahin (sağ başta), kazanan oyunculara ödüllerini verdi.

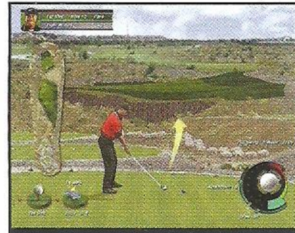
EA sizi profesyonellerle oynamaya davet ediyor

Tiger Woods'la başa çıkabileceğinizi mi düşünüyorsunuz? Bunun için şansınız bu oyunda.

Electronic Arts, "Play with the Pros" isimli yeni bir özelliğin, *Tiger Woods PGA Tour 2000* adlı oyuna dahil edilmek üzere olduğunu bildirdi. Plan, asıl PGA Turu gerçek dünyada devam ederken, oyunculara eş zamanlı olarak online oynama (*Tiger Woods PGA Tour 2000*'i kullanarak) imkanını vermek. Bu, golfün sanal bir oyununda bilgisayar oyuncularının, Tiger Woods gibi profesyonel golfçülere karşı oynamalarına izin verecek.

Her turnuvadan önce EA Sports, her atıştan sonra topun nereye düştüğünü kaydetmek amacıyla sahanın her yanına çok sayıda izci yerleştirecek. Bu bilgi hemen internete yüklenecek ve Play with the Pros özelliğini kullanan oyunculara gönderilecek. Vuruşu oyunda açık bir şekilde göreceksiniz ve sonra kendi vuruşunuzu yapabileceksiniz. Elbette bu, eş zamanlı oyuna katılan oyuncuların her vuruş arasında hatırı sayılır bir miktarda bekleyiş yapmaları anlamına geliyor. Ne mutlu ki, EA Sports önde giderek bunu düşünmüş, ve oyunu, bekleme esnasında golf haberleri, istatistikler, ıvır zıvır ve turnuva hakkında bilgi gibi materyaller gösterecek şekilde programlamış.

Tiger Woods PGA Tour 2000, Ocak ayı civarlarında hazır olacak.



Pebble Beach'te Tiger ile bir raund boyunca birlikte oynayabileceksiniz. Kim olduğunuzu gösterin!

PC GAMER TAVSİYE EDİYOR

Yakın zamanda çıkan oyunlardan seçtiklerimiz

HOMEWORLD



Relic, bu mükemmel realtime strateji oyunu ile elinde hakiki bir 'hit' bulunduruyor. *Homeworld*, oyuncuları eşi benzeri olmayan ve taze bir oyun deneyimiyle gerçek bir 3D dünyasına çekiyor. Ah, keşke her oyun böyle iyi olsa...

MIG ALLEY



En sonunda, bir oyun Kore'deki hava savaşlarını tam anlamıyla canlandırabiliyor. Bu, hava savaşı similasyonları dünyasının suça en çok göz yuman oyunlarından biri. *Mig Alley*, Rowan Software'ın iyi halkı tarafından geliştirilmiş.

NHL 2000



Sürpriz... EA Sports'dan yeni bir bomba. NHL serisinin bu son örneği, şüphesiz serinin daha önceki sürümlerine göre en iyisi. Spor oyunu tutkunlarının istediği kadar ultra-gerçekçi bir oyun olmayabilir, ama oyunun başarısı, değerini yükseklere taşıyor.

DISCIPLES



Bir parça *Heroes of Might & Magic* ile bir parça *Warlords*'u karıştırıp içine bolca da grafik eklerseniz ne elde edersiniz? Bu iştah kabartan cevap, *Disciples*'tir; Strategy First'ten nefis bir turn-bazlı oyun.

PCG OYUN TAKVİMİ

Oyun çıkış tarihleri konusunda en güvenilir rehberiniz

Eğer hala istek listenizde yeteri kadar oyun yoksa, aşağıda, başınızı döndürücecek bir çok yeni oyunun çıkış tarihleri var. Kendi saçınızı kendiniz kesmeyi, kendi dişinizi kendiniz çekmeyi öğrenin, çünkü sizi borçlu durumuna düşürecek, kendisine saygısı olan her PC oyuncusunun sahip olmak isteyeceği oyunlar çıkıyor. Unutmayın, bu tarihler yüzde yüz doğruluğa sahip olmayabilir, ama bu listenin geçerli olması için elimizden gelenin en iyisini yaptık. Bu listeyi gerçekten güvenilir olarak varsayabilirsiniz. Bu bilgiler için Rich LaPorte 'ye ve sitesi GoneGold'a teşekkür ederiz. Siz de son değişiklikleriyle çıkış tarihlerini *www.gonegold.com* adresini ziyaret ederek kontrol edebilirsiniz.

OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR
Mechwarrior 3: Pirate Moon	Hasbro	02/12/99	Sistemi kontrol edin
Tonic Trouble	UbiSoft	02/12/99	Siz tahmin edin
Missile Command	Hasbro	02/12/99	Evet
Trivial Pursuit NASCAR	Hasbro	02/22/99	Gitme zamanı
SWAT 3	Sierra	03/12/00	Tertemiz
Renegade Racers	Interplay	03/12/99	Yeşil bayrak
Messiah	Interplay	03/12/99	Çıkacak
South Park: Chef's Love Shack	Acclaim	03/12/99	Doğru görünüyor
Border Zone	Infogrames	03/12/99	Olası
Tribes Extreme	Sierra	04/12/99	Belki daha erken
Planescape: Torment	Interplay	04/12/99	Büyük ihtimalle
Earthworm Jim 3D	Interplay	04/12/99	Büyük büyük ihtimalle
Invictus: Shadow of Olympus	Interplay	07/12/99	Fırlamaya hazır
TOAW: Wargame of the Year	Talonsoft	07/12/99	Emret
Test Drive Rally	Infogrames	07/12/99	Oldukça doğru
Unreal Tournament	GT	09/12/99	Kesin
Star Trek: Klingon Academy	Interplay	10/12/99	Hazır bilin
Die Hard 2 Trilogy	Fox	10/12/99	İhtimal
Art of War II: Elite Edition	Talonsoft	14/12/99	İyi gözüküyor
South Park Rally	Acclaim	14/12/99	Yeşil ışık
Daikatana	Eidos	17/12/99	Kimbilir
Crusader of Might and Magic	3DO	17/12/99	Bu civarda
Urban Chaos	Eidos	21/12/99	Hazırlanın
Stephen King's F13	Blue Byte	21/12/99	Söylemeye korkuyoruz
Diablo II	Blizzard	30/12/99	Dileniyoruz
Silent Hunter II	Mindscape	31/12/99	Sallantılı
Soldier of Fortune	Activision	31/12/99	Belki sonra
Vampire	Activision	31/12/99	Y2K

Messiah
Klingon Academy
Diablo II
Vampire

OYUN	YAYINCI	TARİH	SİHİRLİ KÜRE NE DİYOR
Need for Speed Five: Motor City	EA	04/01/00	Motorlarınızı çalıştırın
Unreal Gold Pack	GT Interactive	04/01/00	Olmalı
X: Beyond the Frontier	SouthPeak	04/01/00	Kalkışa hazır olun
Road to Moscow	UbiSoft	04/01/00	Daha sonra
Rent – A – Hero	SouthPeak	11/01/00	Olası
Magic the Gathering Gold	Hasbro	11/01/00	Falda doğru çıktı
Rising Sun	Talonsoft	12/01/00	Umut var
Blaze and Blade	SouthPeak	14/01/00	Kılıcınızı hazırlayın
Imperium Galactica II	GT Interactive	14/01/00	Muhtemelen
Wizardry 8	Sir-Tech	18/01/00	Yayımlayıcıya bağlı
Hired Guns	Psygnosis	18/01/00	Tam isabet
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	19/01/00	Yeşil ışık
1602 A.D.	GT Interactive	19/01/00	Göreceğiz
B-17 Flying Fortress	Microprose	20/01/00	Zamana ihtiyacımız var
Command and Conquer: Firestorm	Westwood	20/01/00	Gelecek ay
The Sims	Maxis	21/01/00	Bu oyunu şimdi istiyoruz
Le Mans Racing	Infogrames	22/01/00	Gibi
Mission Impossible	Infogrames	22/01/00	İyi olurdu
Final Fantasy VIII	EA	26/01/00	Olmalı
Croc 2	Fox	27/01/99	Belki gecikir
Test Drive Cycles	Infogrames	27/01/00	Bunu alacağız
Test Drive Rally	Infogrames	27/01/00	Öyle olmalı
H&D: Devil's Bridge	Talonsoft	28/01/00	Büyük ihtimalle
Risk 2	Microprose	28/01/00	Belki daha erken
Dawn of War	SouthPeak	28/01/00	Gelecek ay
F-18	Jane's	28/01/00	Belki gecikir
Legends of the Blademasters	Ripcord	28/01/00	Şans!

Soldier of Fortune
The Sims
Final Fantasy VIII
F-18

Microprose'un gerçekleşen tahmini

Microprose'un web sitesinde (www.microprose.com) uzun zaman önce yayımlanan bir ifade gerçekleşti. Hasbro Interactive geliştirme operasyonlarını optimize etme, küçültme ve tekrar organize etme hakkındaki son kararlarına dair sessizliğini bozdu.
Firma, oyuncuların, geliştirmenin ortasındayken durdurulan ürünler için endişelenmemeleri gerektiğini söyledi; bahsi geçen oyunlar ise şunlar – *Gunship!, Tank Platoon!, B-17 Fliying Fortress II* ve *X-COM Allience*. Hasbro Interactive, sözü edilen oyunların sürüm tarihlerinin hala 2000 yılı olacağını bildirdi. İfadede ayrıca şunlar bildirildi: *X-COM Genesis*'in (veya bazılarının dediği gibi *X-COM 4*) geliştirilmesi hala devam ediyor ve 2001 yılında oyun hazır olacak. *Grand Prix 3* (Avrupa – İlkbahar 2000 sürümü) ve *Majesty* dahil diğer ürünlerin çalışmalarının hala devam ediyor. Ayrıca Hasbro Interactive, *Dungeons and Dragons* başlıklı yapıtlar üzerinde çalıştığını duyurdu.


Tank Platoon'da kokpitin görünüşü

Descent II kaynak kodları yayımlandı.

Outrage Entertainment ve Volition 'daki oyun yapımcıları *Descent II* için kaynak kodları yayımladı. Kaynak kodu sitesine gönderilen bir nota göre, Outrage Entertainment'den Matt Toschlog ve Volition Inc.'den Mike Kulas, istekli ve yaratıcı oyuncuların kendi stil ve hayal güçlerini *Descent II* dünyasına eklemelerini umarak kaynak kodlarını yayımlamışlar.

Yasal yükümlülükler dolayısıyla kaynak koddan bazı dosyalar çıkarıldığı için, programcıların seriye yeni level'ler ve eklentiler yapabilmek amacıyla Descent II'nin tam sürümüne ihtiyaçları var. Ve elbette, kod ticari olmayan ve gelir amacıyla yapılmayan projeler için sadece. Eğer arkadaşlarınızı programcılık yetenekleriniz ile etkilemek istiyorsanız, siteden kaynak kodları download edin.

Ve Sonra Üçü Geldi...

33.SAYFANIN DEVAMI

Yüksek hızlı internet erişimi gün geçtikçe daha zorunlu hale geliyor. Sizce bu, bütün olarak, online oyun topluluğunu nasıl etkileyecek?

JB: Apaçık, bu, ortam için büyük bir lütuf olacak. Bu, geniş multiplayer online oyunların kalitesini ve olgunluğunu yükseklere, bazı insanların hayal edebileceğinden çok daha hızlı taşıyacak.

TR: Internet kullanıcılarının büyük çoğunluğunun yüksek bant genişliği olmadıkça, geniş multiplayer oyunların yüksek bağlantı hızına sahip az sayıdaki insan için bile yeterli desteği verebileceğini sanmıyorum. Böyle bir oyun DSL kullanan biri ile 28.8K bağlantısında gayretle ve ağır ağır ilerleyen birini eşit bir pozisyona yerleştirmelidir. Bence en ilginç engel ise server tarafındaki bant genişliğinin ücretidir. Bant genişliğinin genel giderleri yüzünden bu tür karşılıklı ilişkiler ekonomik olmuyor.

BM: Temel olarak üç değişik madde var. Birincisi, oyun hacmini hızla büyütecek. Her gün daha fazla sayıda insan online'a gidiyor ve daha fazla sayıda insan bu tür oyunların varlığından haberdar oluyor. Bugüne kadar *EQ* ve *UO* (ve şimdi, *AC*) hacimlerini oldukça büyüttüler.- Bizler, statik bir grup üzerinde rekabet ederek, pazarı genişlettik. Bu elbette iyi bir şey, ve bunun bir süre daha devam edeceğini düşünüyorum. İkincisi, bu, oyunlarımızı daha dinamik yapabilmemize imkan tanıyacak, çünkü server ve istemciler(clients) arasında daha fazla bilgi alışverişi olacak. Son olarak, bu, online oyun dağıtımına olan ilgiyi arttıracak; ve bu ilgi PC oyunculuğunun yüzünü tamamen değiştirebilir.

PC GAMER OYUN LİSTESİ

Bu ay ofisimizde kim ne oynuyor?

Bu ay derginin hali görülmeye değerdi. Aklınıza gelebilecek her türlü oyunun multiplay modunu denedik ve bunun dışında sabah akşam bir sürü oyuna takıldık. Ama dergimizin basım tarihi yaklaştıkça en az oyun oynamak kadar zevk aldığımız bir işimiz olduğunu da hatırladık. Haydi şimdi bu ay kim hangi oyun yüzünden sabahlamış şöyle bir bakalım.


BURAK Bu ay bol bol *Revenant*, biraz *Baldur's Gate* ve *Age of Wonders* oynadım. Ama *Freespace II* de açıkçası insanı yoldan çıkartıyor. Tamam arkadaşlar itiraf ediyorum; ben *Freespace* serisi gibi çok kaliteli uzay simülasyonları gördüğüm zaman dayanamıyorum.


GÜVEN Daha uzun bir süre *Omikron*'dan başımı kaldıramayacağım galiba. Zaten piyasada eli yüzü düzgün pek fazla oyun olmadığını düşününce *Omikron*'un beni daha uzun bir süre oyalayacağını söyleyebilirim.


AHMET *Q3A* için ısınma amacıyla *Quake 2*'de, ofisteki herkesi bol bol *rail*'ladıktan sonra *Q3A* dergimize geldi. *Q3A*'da yaklaşık 30 saatlik multiplayer karşılaşmalarından sonra cheat yaptığım söylentileri çıktı. Ne denir : Kedi uzanamadığı ciğere mundar der.


MURAT *Freespace II* varken başka oyuna yan gözle bile bakmam arkadaşlar. Oynadıkça insanı sürüklüyor ve sizi o kocaman evreninde inanılmaz bir maceraya davet ediyor, sizde bu davete büyük bir istekle uyuyorsunuz.


CÜNEYT Bu ay *Unreal Tournament* ile geçti. CNET Gamecenter sitesinde bu oyuna 10 tam puan verildi. *Quake 3*'e yeterli ilgiyi henüz gösteremediğim için sadece, *Unreal Tournament*'ın muhteşem olduğunu söylemekle yetineceğim.


MUSTAFA Aylardır *Diablo 2* ve yakında çıkması beklenen yeni nesil multiplayer oyunları bekleyip duruyorum. Ama herkesin sabrının bir sınırı var, sonuçta beklenenlerden haber çıkmayınca bana *Unreal Tournament* ve *Revenant*'la avunmak düştü.


ÜMİT Uzun süre *Hereos III: Armageddon's Blade* oynadıktan sonra, savaşımı *Close Combat IV* ile Ardenlere taşıdım. İkiside gayet sağlam oyunlar ve beni uzun süre meşgul ettiler. İki oyunu da oynamanızı size bol bol tavsiye ederim arkadaşlar.


MEHMET Çoğu zaman *Rally Championship*, genelde *Quake 3* ve birazda *Fifa 2000*. Bu birbirinden muhteşem ve bir o kadar da alakasız üçlü, beni saatlerce bilgisayarın başında tutuyor. Peki ya ben ne zaman ders çalışacam?


CEM Genellikle *NBA Live 2000* ve *Fifa2000* oynamaya devam ediyorum. Ama turnuva nedeniyle uzun süre *Fifa99*'a dönüş yapmak zorunda kaldığımı da itiraf etmeliyim. Microsoft'un yeni oyunları da, ilgimi çekmeyi başardı.


MERT Piyasadaki pek çok otomobil yarışı oyununu oynamaktan gözlüklerimin camında artık devir saati hız göstergesi ve hatta silecek görmeye başladım. O yüzden bu ay değişiklik yaptım ve *Delta Force 2* oynadım.

Top 50

Bu ay sizinde fark edeceğiniz gibi listemizde ki oyunların çoğu, hem yeni oyunların gelmesiyle, hem de bu gelen oyların belli oyunlarda yoğunlaşmasıyla, bir düşüş yaşamakta. Eee sevdiğiniz oyunları yeteri kadar desteklemezseniz olacağı budur. Bu şok değişiklikleri ilk üç içinde de fark edebiliyorsunuz. *Half Life* gelen oylarla yeniden tahtına kurulurken *NFS* bir anda dördüncülüğe düşüverdi. *Fifa 2000* ise gelir gelmez gümüş madalyayı kaptı. Bizi en çok şaşırtan gelişme ise *Driver*'ın bu kadar ilgi görmesi ve üçüncülüğe kuruluvermesiydi. Bunun yanında dergi olarak şu sıralar *Rainbow Six: Rogue Spear* yerine, gelir gelmez bizi kendine esir eden *Quake III: Arena* ile uğraşıyoruz. Açıkçası *Quake, Rainbow Six*'in önünü kesmiş görünüyor. Oylarınızla sevdiğiniz oyunların düşüşünü durdurmak ve kalbinizde layık olduğu yere oturtmak istiyorsanız *mektup@pcgamer.com.tr* adresine bir mail atın.

Aksiyon Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Half Life (Sierra)	48	97
2.	–	Quake III Arena (id)	43	-
3.	▼	Legacy of Kain (Eidos)	39	-
4.	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	34	95
5.	▼	Rainbow Six:Rogue Spear (Red Storm)	34	90
6.	●	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	28	85
7.	–	Mechwarrior 3 (Microprose)	24	86
8.	●	Unreal (GT Interactive)	20	92

Adventure Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Outcast (Infrogames)	26	90
2.	–	Omikron (Eidos)	25	74
3.	▲	Sanitarium (ASC Games)	10	89
4.	▼	Grim Fandango (LucasArts)	8	91
5.	▼	Curse of the MonkeyIsland (Lucas Arts)	7	95
6.	▼	Twinsen's Odyssey (Actvision)	4	8
7.	▼	Myst: Masterpieceedition (Broderbund)	2	-
8.	▼	Larry VII (Sierra)	1	84

FRP Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Silver (Infrogames)	34	81
2.	–	Revenant (Eidos)	26	-
3.	▲	Diablo (Blizzard)	20	90
4.	▼	Baldur's Gate (Interplay)	19	94
5.	▼	Might and Magic VII (3DO)	16	63
6.	▼	Fallout 2 (Interplay)	12	89
7.	▼	Return to Krondor (Sierra)	2	80
8.	▼	Rage of Mages 2 (Monolith)	1	68

Spor/Yarış Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	–	Fifa 2000 (EA Sports)	47	90
2.	▲	Driver (GT Interactive)	46	78
3.	▼	NFS IV (Electronic Arts)	45	78
4.	●	Midtown Madness (Microsoft)	44	90
5.	▼	Fifa 99 (EA Sports)	44	-
6.	▼	Re-volt (Acclaim)	37	88
7.	▼	NBA Inside Drive 2000 (EA Sports)	25	76
8.	▼	Monaco Grand Prix (Ubisoft)	22	91

Strateji Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	–	Age Of Empires II (Microsoft)	42	94
2.	▼	Homeworld (Sierra)	39	93
3.	▼	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	35	73
4.	–	Close Combat IV (SSI)	32	-
5.	▼	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	25	89
6.	●	Worms Armageddon (Microprose)	24	90
7.	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	20	89
8.	–	Seven Kingdoms II (Enlight)	18	90

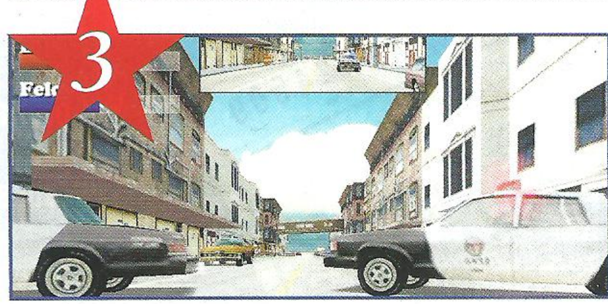
Simulasyon Oyunları

Bu ay / Geçen ay			Oy	/ Rating
1.	●	Descent III (Interplay)	38	93
2.	–	Freespace II (Interplay)	37	93
3.	–	Jane's USAF (Jane's)	30	85
4.	▼	Fleet Command (Jane's)	27	89
5.	▼	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	15	72
6.	▼	Falcon 4.0 (Microprose)	8	95
7.	▼	Apache Havoc (Empire)	5	79
8.	▼	Rogue Squadron (Lucas Arts)	2	88

▲: Yükseldi; ▼: Düştü; ●: Değişmedi; "–": Yeni Girdi







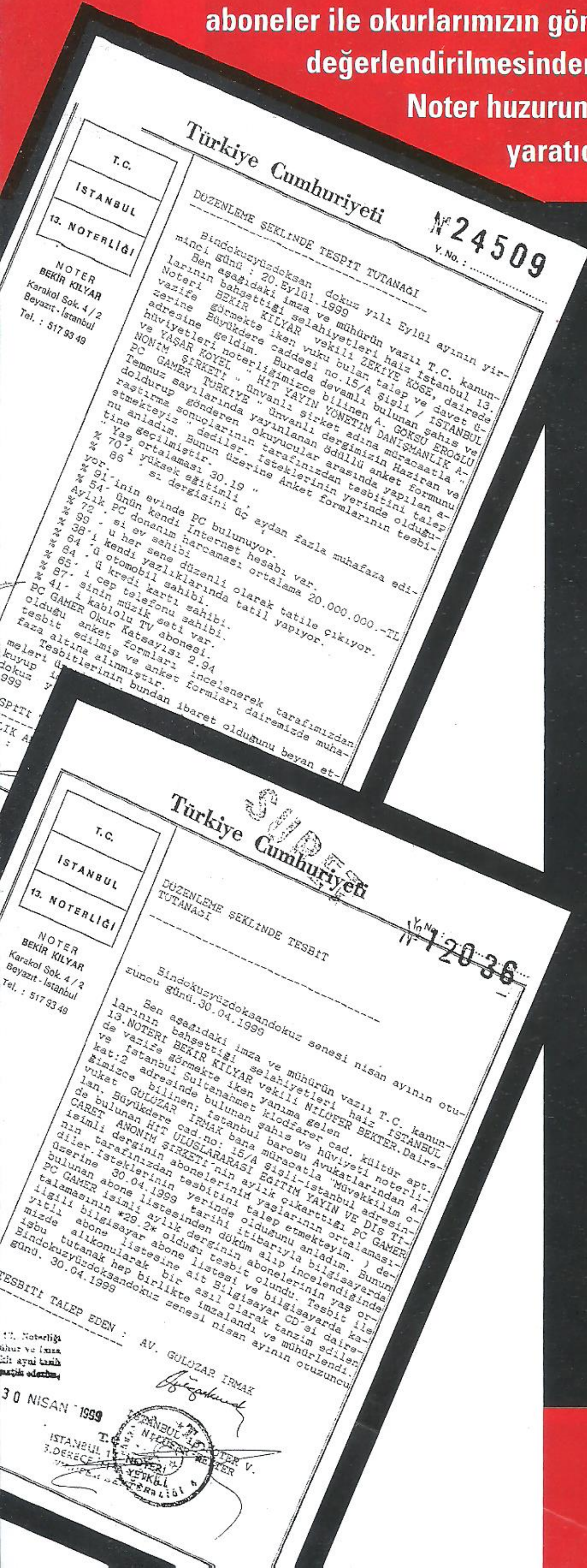
Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
1	▲	Half Life (Sierra)	AK	48	97
2	–	Fifa 2000 (EA Sports)	SY	47	90
3	▲	Driver (GT Interactive)	SY	46	78
4	▼	NFS IV (Electronic Arts)	SY	45	78
5	▲	Midtown Madness (Microsoft)	SY	44	90
6	▼	Fifa 99 (EA Sports)	SY	44	-
7	–	Quake III Arena (id)	AK	43	-
8	–	Age Of Empires II (Microsoft)	ST	42	94
9	▼	Homeworld (Sierra)	AT	39	93
10	▼	Legacy of Kain (Eidos)	AK	39	-
11	▼	Descent III (Interplay)	SM	38	93
12	–	Freespace II (Interplay)	SM	37	93
13	▼	Re-Volt (Acclaim)	SY	37	88
14	▼	System Shock 2 (Electronic Arts)	AK	35	95
15	▼	C&C: Tiberian Sun (Westwood)	ST	35	73
16	▼	Rainbow Six:Rogue Spear (Red Storm)	AK	34	90
17	▼	Silver (Infrogrames)	FRP	34	81
18	–	Close Combat IV (SSI)	ST	32	-
19	–	Jane's USAF (Jane's)	SM	30	85
20	▼	Grand Theft Auto 2 (ASC Games)	AK	28	85
21	▼	Fleet Command (Jane's)	SM	27	89
22	▼	Outcast (Infrogames)	AD	26	90
23	–	Revenant (Eidos)	FRP	26	-
24	▼	Roller Coaster Tycoon (Hasbro)	ST	25	89
25	▼	NBA Inside Drive (EA Sports)	SY	25	76

Bu ay / Geçen ay			Tür	Oy	Rating
26	–	Omikron (Eidos)	AD	25	94
27	–	Worms Armageddon (Microprose)	ST	24	90
28	▲	Mechwarrior III (Microprose)	AK	24	86
29	▼	Monaco Grand Prix (Ubi soft)	SY	22	91
30	▼	Unreal (GT Interactive)	AK	20	92
31	▲	Diablo (Blizzard)	FRP	20	90
32	▼	Dungeon Keeper II (Bullfrog)	ST	20	89
33	▼	Baldur's Gate (Interplay)	FRP	19	94
34	–	Seven Kingdom's II (Enlight)	ST	18	90
35	▼	Might and Magic VII (3DO)	FRP	16	63
36	▲	F-22 Lightning 3 (Novalogic)	SM	15	72
37	▲	Fallout 2 (Interplay)	FRP	12	89
38	▲	Sanitarium (ASC Games)	AD	10	89
39	▼	Shadow Company (Ubi Soft)	ST	10	53
40	▼	Heavy Gear II (Activision)	AK	9	92
41	▼	C&C: Red Alert (Westwood)	ST	9	91
42	▼	NHL 2000 (EA Sports)	SY	9	89
43	–	Jagged Alliance 2 (Talonsoft)	ST	9	74
44	▲	Starwars Menace (LucasArts)	AK	9	71
45	▼	Resident Evil II (Capcom)	AK	8	79
46	▲	Official Formula 1 Racing (Eidos)	SY	8	69
47	▲	Might and Magic VI (3DO)	FRP	5	90
48	▲	Broken Sword (Virgin)	AD	5	82
49	▲	Europan Air War (Microprose)	SM	4	89
50	▼	Sports Car GT (Electronic Arts)	SY	4	83

AK: Aksiyon; **AD:** Adventure; **SY:** Spor/Yarış; **ST:** Strateji; **SM:** Simulasyon

PC GAMER Farkı!...

PC GAMER'ı kim okuyor, okur profili nedir? Bunu objektif olarak belirlemenin yolu aboneler ile okurlarımızın gönderdikleri tüm anket formlarının değerlendirilmesinden geçer. Bizde bunu yaptık ama PC Gamer olarak değil Noter huzurunda. İşte hepimizin onur duyduğu, tüm PC Gamer yaratıcılarının ödülü olan sonuçlar.



T.C.
İSTANBUL
13. NOTERLİĞİ
NOTER
BEKİR KILYAR
Karakol Sok. 4/2
Beyazıt - İstanbul
Tel.: 517 93 49

Türkiye Cumhuriyeti

№ 24509

DÜZENLEME ŞEKLİNDE TESPİT TUTANAĞI

T.C.
İSTANBUL
13. NOTERLİĞİ
NOTER
BEKİR KILYAR
Karakol Sok. 4/2
Beyazıt - İstanbul
Tel.: 517 93 49

Türkiye Cumhuriyeti

№ 12036

DÜZENLEME ŞEKLİNDE TESBİT TUTANAĞI

30 NİSAN 1999

- Yaş ortalaması 30.19
- %70'i yüksek eğitimli
- %86'sı dergisini üç aydan fazla muhafaza ediyor
- %91'inin evinde PC bulunuyor
- %54'ünün kendi Internet hesabı var
- Aylık PC donanım harcaması ortalama 20 milyon TL
- %72'si ev sahibi
- %99'u her sene düzenli olarak tatile çıkıyor
- %38'i kendi yazlıklarında tatil yapıyor
- %64'ü otomobil sahibi
- %64'ü kredi kartı sahibi
- %65'i cep telefonu sahibi
- %87'sinin müzik seti var
- %41'i kablolu TV abonesi

Ve... PC GAMER TÜRKİYE 'yi 45.000 kişi okuyor

(15.000 satış x 2.94 okur katsayısı)

PC GAMER Kalitesiyle!...

EN KAPSAMLI STRATEJİ REHBERİ 2000

Oyunlar. Nasıl da severiz değil mi? Ama zor olmalarından nefret ederiz. Zor oyunlarla karşılaşan oyuncular, bir oyunun zorluklarını aşabilmek için kendilerine uzanacak yardım elini her zaman beklemiştir. Bu yüzden PC Gamer'in her yıl çıkardığı En İyi Strateji Rehberi bu kadar popüler. İşte bu inançla Strateji Rehberimizin Millenium Özel sayısını siz oyun severlere sunuyor ve dünyanın en zor sekiz oyununun sırlarını açıklıyoruz. Tadını çıkarın...

HOMEWORLD

Tertemiz oynanış tarzından tutun, ağzımızı açık bırakan grafiklerine kadar *Homeworld* gerçekten çok etkileyici. Geliştirici Relic Entertainment'tan Erin Daly ve Adam Bullied, birliklerinizi düzgün bir şekilde yönetmek ve kötü adamları yanınıza yaklaştırmamak için tavsiyelerini sunuyorlar. Hayır demezsiniz herhalde...

TEK KİŞİLİK OYUNDA GENEL NOTLAR

Birçok strateji oyunundaki tek kişilik senaryolarda olduğu gibi, *Homeworld*'de de oyuncunun birimleri ve taktikleri olabildiğince çeşitli durumlarda kullanabilmesi yönünde bir eğilim söz konusu. Bu yüzden oyunda yeni bir teknoloji belirdiği zaman vakit kaybetmeden onu almak ve geliştirmek en iyi fikir. Ancak bu, birbirini tamamlayan birimlerden oluşmuş uzman bir kuvvetin rahatlıkla yeterli olmayacağı anlamına da gelmemeli. *Homeworld*'ün filoları bütün oyun boyunca değişmeden kaldığı için, oyunda ustalaşmanın püf noktalarından biri (hatta multiplayer modunda da bu geçerli), birkaç değişik durumda bile sizi zafere taşıyacak bir birim kombinasyonu bulabilmek. O anki görevin gerektirdiği gemileri üretirken, sonraki görevleri de aynı gemilerle oynayacağınızı aklınızdan sakın çıkarmayın. Yani ilerledikçe, filonuzun teşkilatı hakkında vereceğiniz kararlar, oyunun ileride önünüze çıkaracağı durumlara da nasıl tepki vereceğinizi belirleyecek.

GÖREVLERLE İLGİLİ NOTLAR

Görev 1

Birinci görev aslında alıştırma kısmının devamı gibi ve oldukça basit. Sadece kullanabileceğiniz bütün teknolojilerden yararlanmayı unutmayın. Gerçek savaş ikinci görevde başladığı için kaynak birimlerinizi (Resource Unit ya da RU) biriktirin; böylece sonradan daha iyi gemiler sunulduğunda onları da üretebilirsiniz.

Görev 2

İkinci görevimiz, gerçek bir *Homeworld* görevine daha çok benziyor. Bu bölümün püf noktası, Khar-Selim'i incelemeye kalkmadan önce bütün RU'ları toplayamak ve Interceptor ve/veya Corvette'lerden oluşan minik bir ordu kurmak. Keşif biriminiz oraya ulaşır ulaşmaz oldukça kuvvetli bir korsan sürüsünün saldırısına uğrayacaksınız ve bunları en az hasarla savuşturmanız gerekecek. Bu cehennemden kurtulduktan sonra da ortalıkta gereğinden fazla oyalanmayın. Sizi takip eden korsanları haklama isteğinizi de dizginleyin, çünkü böyle yapmanız sadece kuvvetlerinizi yıpratır, başka da bir işe yaramaz.


» GÖREV 2

Görev 3

Bu görevde bir konu var. Size saldıran Assault Frigate'ları yenmeniz çok da zor olmayacak. Yakalamanız gereken dışındaki bütün gemileri olabildiğince çabuk bir şekilde yok etmeye bakın. Bir Frigate yakalamak için iki tane Salvage Corvette gerektiğini unutmayın. Savaş için bir sürü Corvette ürettiyseniz dikkatli olun: Frigate'lar bunlara karşı çok etkililer. Dördüncü göreve olabildiğince fazla gemi bırakabilmek için, aldığınız hasarı en aza indirmeye çalışın. Ayrıca görevi bitirmeden önce mümkün olan bütün teknolojileri ürettiğinizden emin olun.

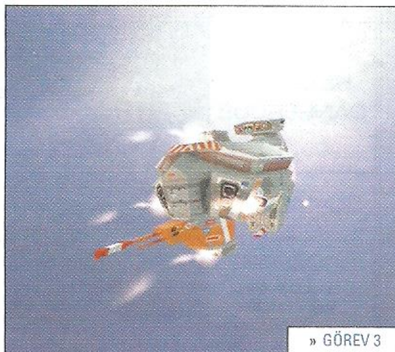
Görev 4

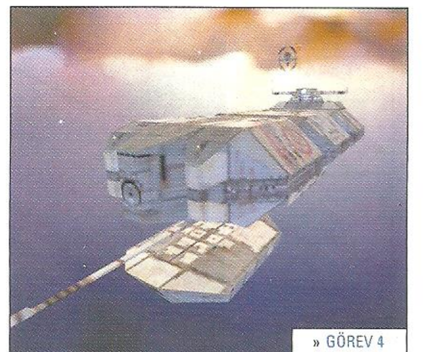
İşte gerçek bir *Homeworld* savaşıyla ilk kez karşılaşacağınız bölüm bu. Bertusi'ler gelene kadar çok az zamanınız var, bunun için kaynakları olabildiğince verimli şekilde toplamaya gayret edin. Turanic Raider'lar önce kaynak toplama işinize, sonra da filonuza çomak sokmaya çalışacaklar. Herşeyi kontrol altında tutmaya çalışın, birliklerinizin çeşitli işlemlerinin yolunda gittiğinden ve iyi savunma yaptığınızdan emin olun. Raider gemileri genellikle sizinkilerden daha zayıf oluyorlar, bu yüzden iyi organize olursanız onları kolaylıkla yenersiniz.

Görev 5

Filoların aşağı yukarı aynı güçte olduğu dördüncü görevin aksine, beşinci görevdeki düşman resmen sizden üstün. Kafadan savaşa tutuşup da kazanmayı ummak boşuna. Bu görevde iki önemli Home-


» GÖREV 1

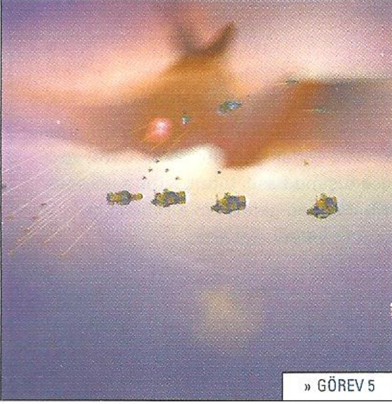

» GÖREV 3


» GÖREV 4

world stratejisi vurgulanıyor. Birincisi, kaynak toplamada üstünlük kurmak. Öncelikli amacınız düşmanın kaynak toplamasını engellemek ve aynı zamanda kendi topladığınız kaynakları sürekli arttırmak olmalı. İkincisi de düşman gemilerini birliklerinden ayırıp yalnız yakalayın ve daha üstün bir kuvvetle saldırın; eğer balıklama dalarsanız düşman üstün gelecektir. Ayrıca "taş/makas/kağıt" oyunundaki mantığı kullanın (ayrıntılar için multiplayer kısmının başına bakın). Mesela Destroyer'lara ya da Frigate'lara Corvette'lerle saldırmayın; bu işi Fighter'lar çok daha iyi yapıyor.

Görev 6

Altıncı görev, oyundaki diğer görevlere hiç mi hiç benzemiyor. Bir düşman filosuyla savaşmak yerine, buradaki amacınız ana geminizin üzerine yönelmiş olan meteorların yarattığı tehlikeyi savuşturmak. Bu bölümün püf noktası, kamerayı sürekli hareket ettirerek tam olarak hangi meteorların gemiye çarpacağını anlamak ve tehlike teşkil etmeyenlerle zaman kaybetmemek. Bunu bir kez kaptığınızda, filonuzun önündeki tehlikeli asteroid tarlalarını temizleyecek kadar büyük bir grup geminiz olacaktır.

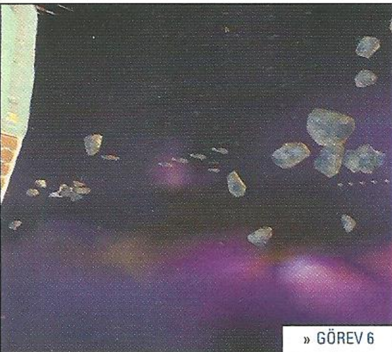

» GÖREV 5

MULTIPLAYER İPUÇLARI

Bu bölümde Homeworld'ü multiplayer olarak oynamanız için bazı ipuçları bulacaksınız. Önce multiplayer oyunun çeşitli evrelerinde size rehberlik edecek bazı genel stratejiler veriyoruz:

Oyunun Başlarında

Başlangıçta stratejilerinize yardımcı olması açısından araştırma ve üretim süreçlerini ayarlamak isteyeceksiniz. Bu noktada, Homeworld'deki teknoloji merdiveninin eşit derecede uygulanabilir üç değişik yol sunduğuna dikkat edin. Teknolojileri Fighter, Corvette ya da Capital Ship sınıflarına göre ilerletebilir ve planlarınızı buna göre kurabilirsiniz. Ancak bizim tavsiyemiz, bu üç ana yöntemden en az ikisini takip etmeniz; birçok oyuncu çeşitli gemileri aynı anda kullanmanın yararlı olduğuna karar vermiş durumda. Mesela tamir ve yakıt işlemleri için Fighter'ları Support Frigate'larla birleştirin veya benzer şekilde ana gemilerle de Defender eskortları gruplayın.

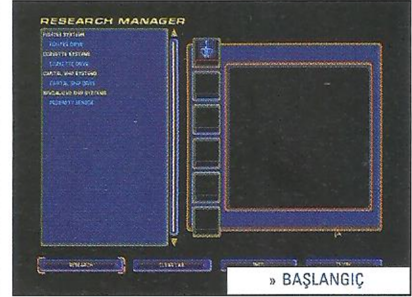

» GÖREV 6

Orta Kısımlarda

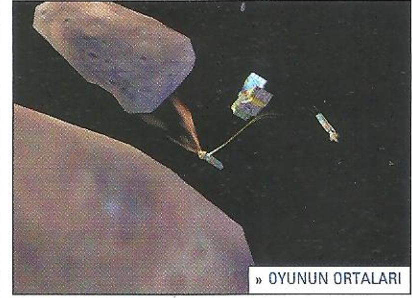
Teknoloji merdiveninde birkaç basamak tırmandıktan, kaynak toplama işlerini yoluna koyduktan ve düşmanlarla bazı çatışmalara girdikten sonra sıra kaynakları güvenceye almaya gelecek. Oyunun sonucunu belirleyen en önemli etkenlerden biri de kaynaklar bakımından zengin olan bölgeleri elde tutabilmeniz. Haritayı inceleyerek nerede olmak istediğinize ve kime karşı savunma yapacağınıza karar verin. Bunun tersi de şu; eğer düşmanın zengin bölgeleri ele geçirdiğini görürseniz, saldırıya geçip onları geri püskürtmeye çalışmanız uygun bir hareket olabilir. Eğer tarzınız buysa güçlü bir şekilde saldırmak için uygun zaman da bu olabilir. Önemli hedefler arasında Resource Collector'lar, Resource Controller'lar, Sensor Array'ler ve Carrier'lar bulunuyor.

Sonlara Gelirken

Kaynaklarınız hiç bitmesin! Birçok kişi oyun ilerledikçe kaynak toplama işini unutuyor, siz onlardan biri olmayın. Eğer bu noktada üstün olan taraf sizseniz saldırı planınızı yapın. Oyunda CPU kontrollü rakipler varsa bunların öncelikli birer hedefi olacaktır; bu hedeşerin kim olduğunu anlamaya çalışın. CPU'dan zaten oldukça hasar görmüş birilerini ordunuzla ezip geçmek çok daha kolay olacaktır. Ayrıca düşman Carrier'larına karşı da tetikte olun; karşı taraf ana gemisini kaybetse bile Carrier'larıyla ayakta kalabilir. Eğer durumunuz iyi değilse ama yine de oyunun bu safhalarına kadar gelebildiyseniz, tüm umudunuzu yitirmeyin. Bütün gemilerinizi çağırın ve Mothership'inizi kaynakların yakınında bir bölgeye getirin. Yaralarınızı sarmak ve güç toplamak için zaman gerektiğinde saldırıları hafifletmek için Minelayer Corvette'ler çok iyi bir seçim. Yapabiliyorsanız bir Carrier üretin. Son olarak da olabildiğince çok kutu toplamaya çalışın. Rakipleriniz büyük ihtimalle bunları almak için zaman harcamayacaklar.



» BAŞLANGIÇ


» OYUNUN ORTALARI

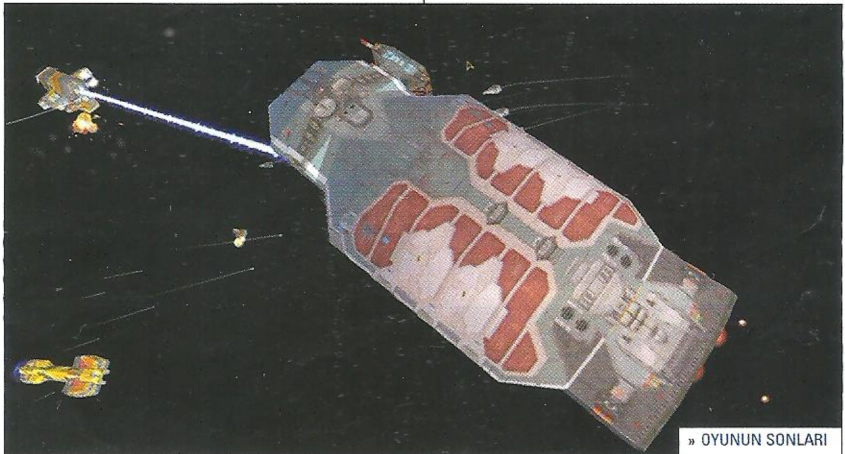
HARİTALARA GÖRE MULTIPLAYER İPUÇLARI

Talas Crossroads

Yeni başlayanlar için uygun olan basitçe bir harita. Ana kaynak bölgeleri, haritanın orta kısmında bulunan toz bulutları; toplamak istediğiniz şeyler bunlar. Orta bölgeye erkenden ulaşın ve orayı elinizde tutun ya da düşmanınız zaten oradaysa kuşatmaya alın. Bu haritada Strike Craft savaşı daha uygun, çünkü gidilen mesafeler çok uzak değil.

Scattered

Her yerine kaynakların dağılmış olduğu geniş bir harita; uzun süreli oyunlardan hoşlananlar için ideal. Merkeze yakın bir bölgede oldukça fazla meteor ve toz bulutu olsa da, haritanın kenar kısımlarında şaşırtıcı bir miktar daha bulunmakta. Diğerleri merkez bölgede birbirlerini yerken siz haritanın kenar kısımlarında takılmayı tercih edin. Kaynaklar oldukça yüklü miktarda olduğu için, hyperspace burada


» OYUNUN SONLARI

sık sık kullanılacak. Gravity Well Generator'ı es geçmeyin ve düşmanlarınızı sürekli izleyerek bir saldırı planlayıp planlamadıklarını öğrenin.

Tree of Life
Bu harita, altta ve üstte zengin kaynaklara ve ortada da pek belli olmayan bir bölgeye sahip olan son derece dik bir harita. Tree of Life'taki geniş meteor bölgelerini düşündüğümüzde bir Resource Controller kesinlikle gerekli. Eğer Carrier skirmish oynuyorsanız, yükleme sürelerini kısaltmak için Carrier'ınızı Resource Collector'larınıza yakın tutun. Son olarak, eğer düşmanlarınız topluca yukarı ya da aşağı yönelirlerse orta kısımda kalmaya çalışın. Bu bölgedeki kaynaklar, orta boylu bir filoyu besleyebilecek kadar çabuk büyüyorlar.

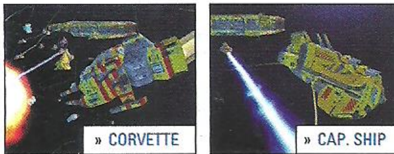
SAVAŞ İPUÇLARI

Oyunun Denge Modeli
Kapmanız gereken şeylerden biri gemi sınıfları. Savaş gemileri üç kategoride toplanıyor: Fighter'lar, Corvette'ler ve Capital Ship'ler (ana gemiler). Homeworld'de oyun dengesi için "kağıt/makas/taş" modeli kullanılıyor. Çalışma ilkesi ise şöyle: Fighter'lar ana gemileri öldürür, Corvette'lere yenilirler; Corvette'ler Fighter'ları öldürür, ana gemilere yenilirler; ana gemiler de Corvette'leri öldürür, Fighter'lara yenilirler. Tabii ki istisnalar var (genellikle her sınıftan birer gemi), ancak savaş sırasında bu kuralları aklınızda tutun. Faydasını göreceksiniz.

Konsantre Ateş
RTS savaşlarının prensiplerinden biri de konsantre ateştir: yani bütün birimlerinizle düşman birimlerine tek tek saldırmak. Bu yönden Homeworld de bir farklılık göstermiyor. Genellikle bütün ateş gücünüzü düşmanın tek bir birimine yönlendirmelisiniz. Ancak zaman zaman kuvvetlerinizi bölmenin en iyi seçenek olacağı durumlarla da karşılaşacaksınız. Gemilerine mikro yönetim uygulayan tecrübeli bir rakibe karşı oynarken, birimlerinizin tek bir düşmanı kovalarken arkadan vurulmalarıyla karşılaşabilirsiniz. Rakiplerinizin ne yaptığına dikkat edin; eğer kuvvetlerini bölecek olurlarsa siz de durum değerlendirmesi yapın ve tedbirlerinizi ona göre alın.

Aynı türden birimleri aynı grupta tutun. Değişik gemilerden oluşan bir filonun hızı her zaman için en yavaş geminin hızıyla aynı olacaktır. Savaşlarda hız ve manevra yeteneği de önemli rol oynadığından, birimlerin verimliliğini maksimuma getirmek


» FIGHTER


» CORVETTE

» CAP. SHIP

ARAYÜZ İPUÇLARI

Kısayol Tuşları Sizin Dostunuzdur:
Homeworld'de dolaşabileceğiniz alanın ne derece geniş olduğunu düşününce, gemilerinizin hesabını tutmanın önemi anlaşılır. Kısayolları kullanın! Gemileri seçin ve CTRL-1'e basarak onları grup 1 yapın. 1'e basarak onları seçebilirsiniz iki kez basarsanız onlara odaklanırsınız. Savaş, destek gruplarınıza ve kaynak toplayıcılarınıza kısayol tuşları verin. Savaşın ortasından tek tuşla Bomber'larınıza ulaşabilmenin size kazandıracağı şeyleri bir düşünün!

İşler Karışınca Tactical Overlay Kullanın:
Dev gibi bir savaş patlak verecek...düşmanın delici ışınları Resource Collector'ınızı biçiyor. Az önce ürettiğiniz Support Frigate nerede? CAPS LOCK'a basıp Tactical Overlay'i açın. Bu ekranda bütün gemilerin sınıfı belli oluyor, böylece dilediğiniz gemiyi rahatlıkla ve hızlı bir şekilde buluyorsunuz.

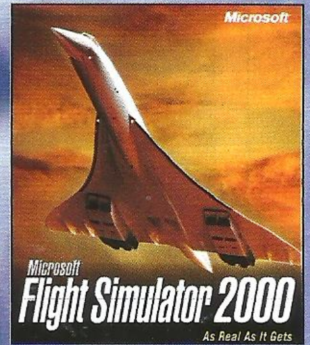
Hızlı Gemilere Saldırmak İçin CTRL+Seçme Taktiğini Kullanın:
Hızlı bir düşman Scout'una saldırmak için üzerine tıklamakta zorlanıyor musunuz? CTRL ve sol mouse tuşunu basılı tutun. Artık saldırmak istediğiniz düşman gemisinin etrafında bir kutu çizmeniz yeterli olacaktır.

Savaş Sırasında Kamera Kontrolü:
Öncelikle ALT ile düşman gemilerine odaklanmayı öğrenin; ALT tuşunu basılı tutun ve odaklanmak istediğiniz geminin üstüne tıklayın. Eğer saldırı gruplarınıza kısayol tuşları vermişseniz ALT tuşu hedefinize odaklanmanızı sağlar. Bu yolla saldırı emri vermenin ne kadar kolay olduğunu göreceksiniz. Başka bir ipucu: Saldırı emri verir vermez, ALT ile bir sonraki hedefinize odaklanın. Bir önceki hedefiniz öldüğü anda da yenisine saldırın. Bu taktik özellikle Fighter'lar gibi hızları sayesinde hayatta kalan gemilerde etkili oluyor.

3D Harekette Ustalaşmak İçin İpuçları:
Öncelikle kamerayı döndürerek kuşbakışı görünüme getirin. İmleci gitmek istediğiniz yere hareket ettirin. SHIFT'e basın ve kamerayı hareket ettirerek yandan bakar duruma gelin. SHIFT'i basılı tutarak imleci hareket ettirin ve varış noktanızla aynı hizaya gelin. SHIFT'i bırakın ve tıklayarak hareket emrini verin. Çok zahmetli gelebilir, ama birkaç dakika alıştırma yaparsanız 3D hareket ustası olup çıkacaksınız.

Kim Ne Dedi? Zaman zaman "Collector under attack" gibi konuşmalar duyup nereden geldiklerini merak edeceksiniz. ENTER'a bastığınız zaman oyun en son konuşan birimin üzerine odaklanacaktır.

KALP ATIŞLARINIZ HÂLÂ YÜKSELMEDİYSE, KALBİNİZİN OLUP OLMADIĞINI KONTROL EDİN.



Concorde. Mach 2 hızıyla uçuyor. 50.000 feet yüksekliğe kadar çıkıyor. Ağırlığı tam 159 ton. O sizin. Kumanda etmeye başlayın.


Zengin üç boyutlu görüntüyü deneyin.


Bilgisayarınıza gerçek hava koşulları yükleyin.


Dünyanın 20.000 farklı havaalanına inin.

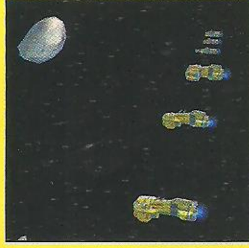
www.microsoft.com/games/fsim

Microsoft

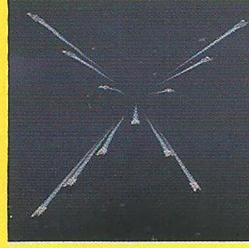
FORMASYONLAR



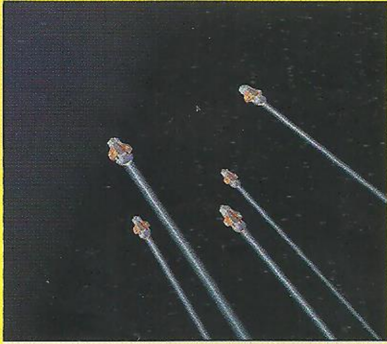
Delta: Fighter'lar ve Corvette'ler için güzel bir temel saldırı formasyonu.



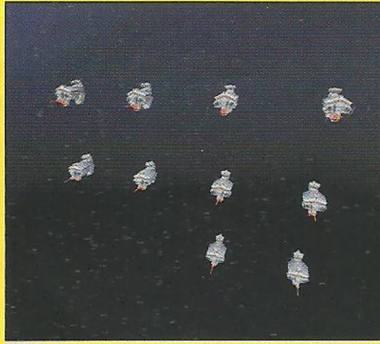
Broad: Az sayıda ana gemi için veya filonuzu savaştan önce düzenlerken yararlı olabilir.



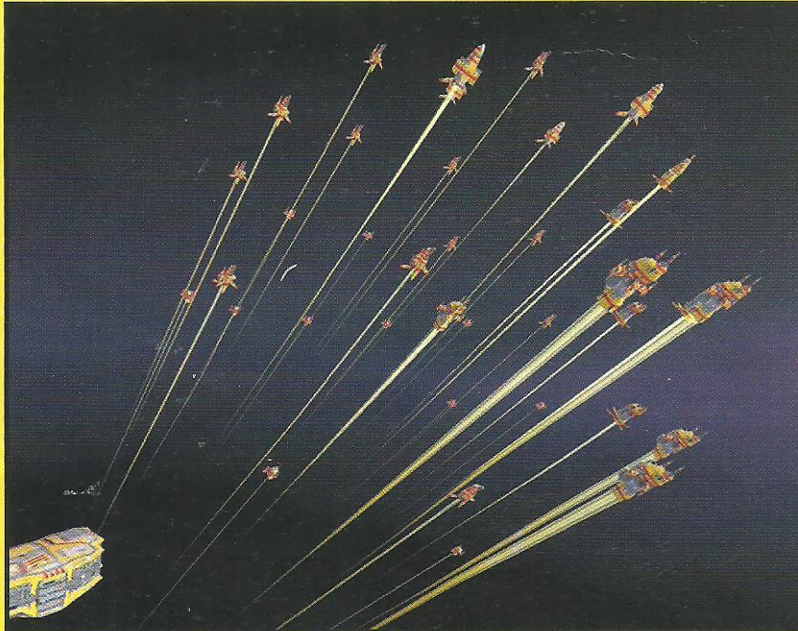
X: Çok sayıda Fighter'la kullanıldığında işe yarıyor.



Claw: Fighter'lar için en iyi saldırı formasyonlarından biri olan Claw formasyonunun etkisi, gemilerin sayısı 20-25'ten fazla olduğu zaman azalıyor.



Wall: Çok sıkı bir formasyon olması ve konsantre ateşe dayanıklı olduğu için ana gemiler için çok uygun bir yerleşim. Corvette'lerde de oldukça işe yarıyor.

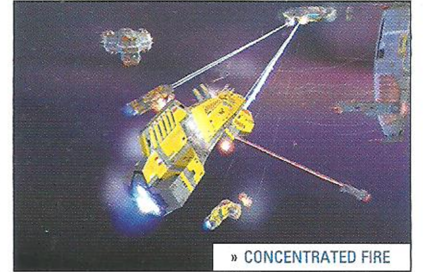


Sphere: Sphere formasyonu diğerlerinden oldukça farklı. Bu formasyondaki gemiler düşmanı çembere alıp sürekli olarak ateş ediyorlar, yani oldukça etkili bir taktik. Ancak bu yerleşimde gemiler kaçma ve uçuş manevraları yapma yeteneklerini kaybediyor, bu yüzden de çok korumasız kalıyorlar. Sphere formasyonu savaş gemileri dışındaki gemilerde (Resource Collector, Research Ship vs.) ve belli bir düşmanın anında etkisiz hale getirilmesi gereken sıkışık durumlarda kullanılmalı.

için aynı gruba koymak gerekiyor. Ayrıca savaş sırasında komut verme işinizi de böylece kolaylaştıracaksınız.

Savaş Sırasında Mikro Yönetim!

Bir savaşın sonucunu belirleyen etkenlerin en önemlilerinden biri de gemilerinizin mikro yönetimiyle ne kadar uğraşabildiğinizdir. Homeworld'ün savaş sistemi, savaş sırasında gemilerini aktif şekilde yönetebilen dikkatli oyuncuların lehine tasarlanmıştır. Deneyimli bir oyuncu genellikle gemilerini daha verimli şekilde kullanarak sayıca üstün düşmanı bile yenebilmektedir. Formasyonları, taktik ayarlarını, hareket/saldırı seçeneklerini, özel operasyonları, çeşitli gemilerin hız ve manevra kabiliyetlerindeki farklılıkları iyice kurcalayıp öğrenin.



» CONCENTRATED FIRE

TAKTİKLER

Üç değişik taktik ayarı bulunuyor. İşte bunların kısa açıklamaları:

Evasive: "Kaçamak" diye çevirebileceğimiz bu seçenekte gemiler hızlarını ve manevra yeteneklerini arttırmak için bütün gücü motorlarına yönlendirirler. Ancak bunu yapınca silahlara aktarılan güç azalır ve yakıt tüketimi biraz artar. Saldırı sırasında Fighter grupları formasyonlarını bozup kanat adamları ve lider olarak ayrılırlar. Son olarak, bu taktiği kullanan gemiler yakınlarındaki düşmana otomatik olarak saldırmazlar.

Neutral: Gemiler normalde bu durumda bulunurlar. Bu taktiği izleyen Fighter'lar ve Corvette'ler (yani saldırı gemileri) saldırı sırasında çok atik davranmayacaklar, ancak formasyonlarını da hiç bozmayacaklar. Yakınlarda düşman varsa, ancak hiçbir emir verilmemişse, bu taktiği kullanan gemiler durdukları yerden ateş edecek ve sıcak savaşa girmeyecekler.

Aggressive: Bu moddaki saldırı gemileri, motorlarının gücünü silahlara aktarırlar. Böylece hızdan ve çeviklikten kaybederler, ama ateş güçleri artar. Agresif taktik kullanan gemiler uçuş manevralarını kullanmazlar, ayrıca emir almadıkları zaman bile yakınlarındaki düşmana saldırırlar. Agresif taktikleri izleyen kaynak toplayıcı birimler, saldırıya uğradıkları zaman bile toplamaya devam ederler.

Genellikle taktiklerle Fighter ve Corvette savaşlarında uğraşmanız gerekecek. Rakibinizin gemilerini dikkatlice izleyin ve duruma en uygun taktik ayarlarını kullanmaya çalışın. Mesela rakibiniz tek bir Fighter'ınıza ya da Corvette'inize saldırıyorsa onu "evasive" yapın. Böylece daha uzun süre kaça-

bilecek ve saldırmanız için size zaman kazandıracaktır.

HAREKET-SALDIRI

Savaşta, ana gemiler düşmanlarına dönük bir haldeyken hareket edebilme yeteneğine sahipler. Bir ana gemiye saldırı emri verin ve sonra da hareket diskini ekrana getirin (saldırdığınızı belirtmek üzere sarı renkli olacak). Bu noktada bir hareket emri verirseniz geminiz o noktaya doğru gidecek, ama düşmana doğru durmaya (ve ateş etmeye) devam edecektir. Ana gemilerde silahların yerleşimi, menzilleri ve manevra yetenekleri konusunda büyük farklılıklar bulunduğundan, savaş sırasında ana gemilerinizi sürekli hareket halinde tutmak genellikle yararlı olacaktır. Mesela bir Assault Frigate, Ion Cannon Frigate'tan çok daha az hasar verir, ama silahlarının menzili geniştir ve hareket yeteneğiyle hızı da daha fazladır. Doğru kullanıldığı takdirde Assault Frigate, Ion Cannon Frigate'a üstün gelebilir ve ölümcül Ion Cannon atışlarının menzili dışında kalabilir.



» HAREKET SALDIRI

Göz önünde tutulacak başka bir etken de ana gemilerin üst, alt ve yan kısımlarındaki kalkanların daha zayıf olmasıdır. Atışlarınızı düşman gemisinin motor kısmına denk getirebilirseniz yaklaşık iki misli hasar verirsiniz. Savaşta ana gemilerinizi hareket ettirme işini deneyin; düşmanlarınızın büyük silahlarından uzak durmaya ve gemilerin en korumasız kısımlarına saldırmaya çalışın.

GEMİ İPUÇLARI

Bu bölümde Homeworld'ün bazı gemileri hakkında özel stratejiler ve ipuçları bulacaksınız.

Support Frigate: Support Frigate çok kullanışlı bir gemidir. Frigate sınıfının en ucuzudur, 10 Fighter ve 4 Corvette için yakıt sağlayabilir, ana gemileri inanılmaz bir hızla tamir edebilir, hatta Fighter ve Corvette'leri hyperspace'ten geçirebilir (onlarla kenetlenip hyperspace yapar ve sonra onları bırakır). Ana gemilerle yapılan savaşlarda, savaş gemilerinizi tamir eden birkaç Support Frigate bulundurmanız size büyük avantaj sağlar. Düşmanınız sayıca sizden çok üstün değilse, öncelikli hedef olarak Support Frigate'larınızı seçeceklerdir. Bu durumda onların kafasını daha da karıştırmak için Support Frigate'ların birbirini tamir etmesini sağlayabilirsiniz.

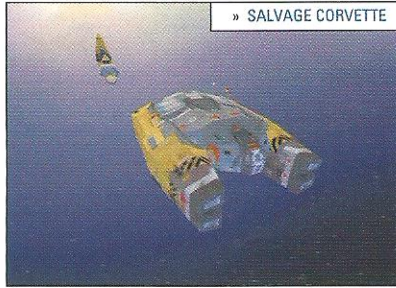
Salvage Corvette: Bu küçük gemi, büyük ihtimalle sıkı Homeworld oyuncuları arasında en fazla anlaşmazlık yaratan gemidir. Ancak hiçkimse düşmanın en değerli gemilerini ele geçirebilme yeteneğini hafife alamaz. Oldukça yavaş bir makina olduğu



» SUPPORT FRIGATE

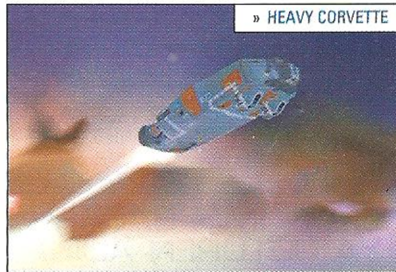
için, Salvage Corvette'lerinizi olaya sokmadan önce hedefinizin etrafında geniş çaplı bir savaş başlatmanız uygun olacaktır. Ek olarak bir veya birkaç Salvage Corvette bulundurmak da iyi bir fikirdir. Hiçbir şey, Destroyer'ın birini güle oynaya ana geminize çekerken bir anda düşman Fighter'ların saldırısına uğramaktan daha sinir bozucu olamaz.

Heavy Corvette: Çok güçlü zırhları ve birçok silahı olan bu gemiler, gerçekten de ağır toplar. En etkili oldukları konu ise Fighter'lar; onları patlamış



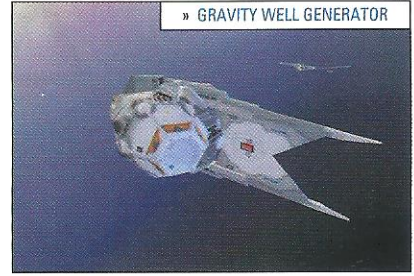
» SALVAGE CORVETTE

mısır gibi yiyip bitiriyorlar. Heavy Corvette'in bir de "burst attack" adlı özel operasyonu bulunuyor. Z tuşunu basılı tutup hedefe tıkladığınızda ya da seçtiğinizde Heavy Corvette'iniz özel bir şekilde ateş ediyor ve bu atış patladığında 5 km. içerisindeki herşeyi mahvediyor. Bu atış özellikle birbirine çok yakın duran Fighter veya Corvette'lere karşı çok etkili.



» HEAVY CORVETTE

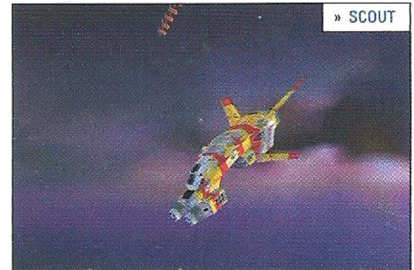
Gravity Well Generator: Bu gemi, etrafında yarattığı güçlü bir alan yardımıyla bütün Fighter ve Corvette'leri durduruyor. Ölümcül Attack Bomber'lar tarafından yenilgiye uğratıldığınız sırada Gravity Well çok işinize yarayabilir. Ancak tabii kendi gemilerinizi durdurmamaya dikkat edin! Grav-Well'in en iyi yardımcıları da donmuş düşmanınızı



» GRAVITY WELL GENERATOR

yok etmek için bir ya da daha fazla ana gemi: Assault Frigate, Ion Cannon Frigate ve Destroyer'lar da iyi iş görüyorlar, ama Gravity Well'in en iyi yardımcısı Missile Destroyer. Dahası, Gravity Well'in ana gemileri hyperspace esnasında yakalayıp durdurma gibi özel bir yeteneği var. Hyperspace pususundan şüpheleniyorsanız bunlardan birini elinizin altında tutun.

Scout: Şu bizim meşhur Scout. Birçok kişi Scout'u gözardı eder, özellikle de oyun ilerlediğinde... Siz bunu yapmayın. Üretmesi son derece ucuz, grup halindeyken oldukça fazla hasar verebiliyor ve çok hoş bir özel operasyona sahip: Speed burst. Z tuşuna bastığınızda birkaç saniyeliğine Scout'unuz normal hızının birbuçuk katı hızda gidecektir. Bu da takip edenleri atlatmak veya hızlı bir düşmanı yakalamak için harika bir fırsat.



» SCOUT

TEKNOLOJİ İPUÇLARI

Müziğinizi Kendiniz Seçin: Multiplayer'da < ve > tuşlarını kullanarak oyun içindeki bütün müzik parçalarını dinleyebilirsiniz. *Homeworld* ayrıca oyun sırasında kendi MP3'lerinizi dinlemenize de imkan tanıyor: bunun için *Homeworld* kısayolunuza /dsound ve /dsoundcoop parametrelerini eklemeniz yeterli.

Yazılım Modunda Daha Fazla Hız: *Homeworld*'ün yazılım modu, yavaş makinalarda performansı arttırmak için raster-skipping denen bir özelliği destekliyor. /rasterskip komut satırı parametresiyle çalıştırılan bu özellik, ekranın her yeniden çizilişinde bütün satırları yeniden render ediyor. Böylece işlem önemli ölçüde hızlanıyor, ancak aynı zamanda hafifçe bulanık bir görünüm de veriyor.

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Age of Kings'in derin oynanışı ve çok çeşitli seçenekleri, oyuncuları uzunca bir süre oyalayabilir. En başarılı Age 2 oyuncularından Kevin "The Sheriff" Holme'dan aldığımız bu ipuçları, başarı yolunda ilerleyen bütün hükümdarlara çok yardımcı olacak!

Age of Empires 1997 senesinde piyasaya çıktığı zaman ortalığı darmaduman etmişti. Ensemble Studios, aksiyon ve stratejinin mükemmel dengelenmesinden oluşan çok sağlam bir oyun sunmuştu. Age of Empires serisi yaklaşık iki senedir insanları bilgisayarlarının başına çivilemeye devam ediyor; bu oyunu 1-2 günden daha uzun bir süre oynamadan edemeyenler bile var! Şimdi de uzun zamandır beklenen devam oyunu Age of Kings (AOK) oynanıyor. Birçok oyuncunun bu oyunla ilgili büyük beklentileri vardı ve Ensemble onları yine hayal kırıklığına uğratmadı.

AOK'in oynanışı da ilk oyundakine çok benziyor ama Ensemble ordunuzun ve ekonominizin yönetimini çok kolaylaştıran birçok yeni özellik de eklemiş. AOK ile ilk oyunun arasındaki en büyük farklılık ise, mikro yönetimin öneminin azaltılması ve stratejik planlamanın vurgulanması. Düğmelere rakibinizden daha hızlı basabilme yeteneği artık her oyunu kazanmanıza yetmeyecek. AOK'de oyuncuların en başta akıllı olmaları lazım, çabukluk sonra geliyor.

ÖNEMLİ OLAN ŞEY EKONOMİ

Oyunun en önemli kısımlarından biri ekonomik durumunuz. Dev gibi bir ordu yaratmanın en iyi yolu, dev gibi bir para akışı yaratabilmekten geçiyor. Uzman oyuncular sürekli olarak köylülerinin davranışlarını ve hareketlerini takip eder, onlara adeta sanal bir anne gibi davranırlar. Hiçbir zaman köylülerin başlarını alıp gidip kurtlara yem olmalarına (diğer bir deyişle ziyan olmalarına) göz yummazlar ve düşman ordusu çok yaklaştığı zaman çiftçilerini güvenli bir yere kaçırırlar. Usta oyuncular aynı zamanda saldırıları sırasında öncelikli hedef olarak ekonomiyi seçerler; orduyu yok etmek ikinci bir görevdir. 10 köylü öldürürken koskoca bir ordunuzu yitirseniz bile bunu zafer sayabilirsiniz, çünkü kaynaklarınızı kullanarak ordunuzu yeniden kurabilirsiniz. Ama rakibiniz kaynaklarını hasar gören ekonomisine aktarmak zorunda kalacaktır.



GÜÇLÜ BİR EKONOMİK ALTYAPI KURMAK İÇİN İZLEYEBİLECEĞİNİZ İKİ YOL VAR. ÜSTTEKİ RESİM YANLIŞ OLANI GÖSTERİYOR, DİKKAT!

EKONOMİK BAŞARIYA GÖTÜREN ADIMLAR

Her oyundaki ilk adımınız, sağlam bir ekonomi kurmak olmalıdır. Ben oynadığım hemen her oyunda belli bir üretim sırası izlerim, böylece köylülerin sayısı en hızlı şekilde artar. Oyuna başladığınızda şehrin merkezinde hemen dört köylüyü sıraya dizin. Ortalıkta dolaşan köylüler ekonominize hiçbir katkıda bulunmazlar.

Köylülerin zaman kaybetmeden işe koyulmaları için, şehir merkezinden toplamak istediğiniz kaynakların olduğu bölgelere toplama noktaları koyun. Bunu yapmak için şehir merkezini seçin, sonra da köylülerin hazır olduklarında gitmelerini istediğiniz yere tıklayın. İşçilerinizi sıraya dizdikten sonra ilk köylülerinizle iki ev kurun ve keşif birimlerinizi yollayarak merkezin etrafını araştırın (koyunlar ve meyva toplamak için). Berry'lerin yanına bir değirmen kurun ve oraya 2-3 köylü yerleştirerek yiyecek toplamaya başlamalarını sağlayın. Koyunlarınızı şehir merkezine getirin ve 4-5 köylünüzü de koyunlardan yiyecek elde etme işinde kullanın. Yiyecekler gelmeye başladıkça siz de sürekli olarak köylülerinizin sayısını arttırın.

Sağlam bir kural da (tabii eğer bir sonraki çağa geçmek için beklemiyorsanız) şehir merkezinizin sürekli olarak aktif olmasını sağlamak. Köylülerinizi "üretirken" bir yandan da scout'larınızla yeni kaynaklar ve koyun sürüleri bulmaya çalışın. Yiyecek işiyle uğraşan 6-7 köylünüz olduktan sonra, toplama noktalarınızı değiştirerek şehir merkezinin etrafındaki ağaçlara yönelin. Yarattığınız sonraki 4-5 köylüyle de kereste toplama işine girişin. Köylüleriniz ağaçlardan iki tanesini yere indirdikten sonra onları en yakın ormana yollayın ve orada bir "lumber mill" kurdurun. Sonra da yine ağaç kesme işine yollayın. Birkaç köylü daha yaratıp onları da ağaç kesme ve yiyecek toplama işine gönderin.

Koyunlarınız ve meyvalarınız azaldıkça, bu sefer geyiklerin, yaban domuzlarının ve balıkların yakınına değirmenler kurmaya başlayın. Yani yeni yiyecek kaynaklarınız bunlar olsun. Şehir merkezinizin etrafında her zaman için en az bir meyva bölgesi, sekiz koyun, üç geyik ve iki yaban domuzu olacağını unutmayın. Suların bol olduğu bir haritada oynuyorsanız, yiyecek kaynağı olarak denizi de kullanabilirsiniz. Eğer balıkçı tekneleri kullanmak istiyorsanız, yiyecek toplayan iki çiftçinizi alıp ağaç kesme işine geçirin. Lumber mill'inizi kurduktan ve 150 birim kereste topladıktan sonra köylülerinizden birini kıyıda uygun bir noktaya gönderin ve bir liman kurdurun.

Artık hem çiftçiler, hem de balıkçı tekneleri



KAYNAKLARINIZDAN EN İYİ ŞEKİLDE YARARLANIN. YERLEŞİM BÖLGENİZE YAKIN BİR KIYI VARSA, BALIKÇILIK EKONOMİNİZDE ÖNEMLİ BİR YER TUTACAKTIR.



üretebilirsiniz. Bunlardan ne kadar çok olursa o kadar iyi. Ama dikkatli olun: Balıkçı tekneleri pahalıdır ve üretmek için ağaç kesen bir sürü köylüye ihtiyacınız olacaktır. Yani Feudal ve Castle çağlarına çok daha yavaş ilerleyeceksiniz. Dark Age'de 6-7 taneden fazla balıkçı teknesi üretmenizi tavsiye etmiyoruz.

Bu yiyecek kaynaklarını tükettikten sonra çiftlikleri kullanmaya başlamalısınız. Dark Age'de yarattığınız son 1-2 köylüyü altın aramaya yollayın. Dark Age'deki gelişme oldukça doğrusal bir gelişme. Biraz alıştırma yaparsanız ilerleme sürelerinizin oldukça kısaldığını göreceksiniz. Bazı önemli kararları vermeniz için Feudal Age'e kadar beklemeniz gerekiyor.

İLERLERKEN

İnsanların sıkça sorduğu bir soru da "ilerlemeden önce yaklaşık kaç köylü üretmeliyim?" oluyor. Bu soruya yanıt vermek aslında biraz zor. Çağ atlama işini rakibinizden hızlı yapmak son derece büyük bir avantaj, çünkü daha güçlü birimler üretebiliyorsunuz. Ancak birçok oyuncunun anlamadığı bir kavram daha var: Eğer ekonominiz bu yeni çağdaki orduları kurmayı kaldıramayacaksa, o çağa geçmenizin hiçbir anlamı kalmıyor.

Mesela Dark Age'de 15 köylü yaratıp 500 birim yiyeceğe ulaşır ulaşmaz Feudal Age'e geçebilirsiniz. Bunu yapmanız teknik olarak yanlış değil, ancak bu durumda nüfusunuz o kadar az olur ki, Castle Age'e geçene kadar çok uzun bir süre beklemeniz gerekir. Eğer Dark Age'de 25 köylü yaratmış olsaydınız Feudal Age'e geçmeniz sadece birkaç dakika gecikirdi, buna karşılık Castle Age'e geçebilmek için bir öncekinden daha az beklemeniz yeterdi. Bu notada dikkatli olun: "Daha fazla" her zaman "daha iyi" anlamına gelmez. Dark Age'de 40 köylünüz olana kadar beklemenin akıllıca olacağını düşünebilirsiniz, çünkü bu durumda bir sonraki ordunuzu rahatça kaldıracak güçte bir ekonominiz olur. Ancak eğer rakibiniz çok daha hızlı çağ atladıysa ve daha gelişmiş bir orduyla size saldırırsa, ürettiğiniz o 40 tane köylüyü teker teker biçebilir.

Peki o zaman ilerleme kaydetmeden önce ulaşmanız gereken köylü sayısı tam olarak kaç? Bizce bu sayı 20 ile 40 arasında bir sayı; hangi haritada oynadığınıza ve hangi kaynaklarla başladığınıza bağlı bir seçim. Her oyunda farklı sayıda köylüyle deneme yapın, böylece sizin için en uygun sayıyı bulabilirsiniz.

VERİMLİLİK HERŞEYDİR

Dev gibi bir ekonomiye sahip olmak harika, ancak üstüne üstlük bir de verimli olmasını sağlarsanız çok daha fazla yararını görürsünüz. Bunu sağlamak için köylülerinizi "upgrade" etmeli, hepsinin çalıştığından emin olmalı ve drop-off noktalarını yenilemelisiniz.

Feudal Age'e geldikten sonra, ekonominizi olabildiğince hızlı bir şekilde ilerletmeye bakın. Wheelbarrow, double-bit axe, horse collar ve gold mining araştırmalarını unutmayın. Artık köylüleriniz daha hızlı hareket edecek, daha hızlı kaynak toplayacak ve daha fazla yük taşıyabilecekler. Araştırmalar oldukça külfetli olabilir, ancak sonuçta verimlilikte gözleyeceğiniz artış için herşeye değer. Her yeni çağa geçişinizde bu ilerleme ve terfilere öncelik tanıyın. Bunları ne kadar erken bitirirseniz, meyvalarını toplamaya da o kadar erken başlayabilirsiniz.

Kaynaklarınız tükenmeye yüz tuttukça, köylüleriniz de bundan yararlanıp kaytarmaya başlayacaklar. Onların boş boş dolaşmalarına izin vermeyin ve tembel adamları işlerinin başına yollayın! Adamlarınızın çalıştığından emin olmanın en iyi yolu Idle Villagers düğmesini kullanmak ya da "." tuşuna basmaktır. Böylece bütün işsiz köylüleri gözden geçirebilirsiniz; herkesin görevini yaptığından emin olmak için bu yöntemi sık sık deneyin.

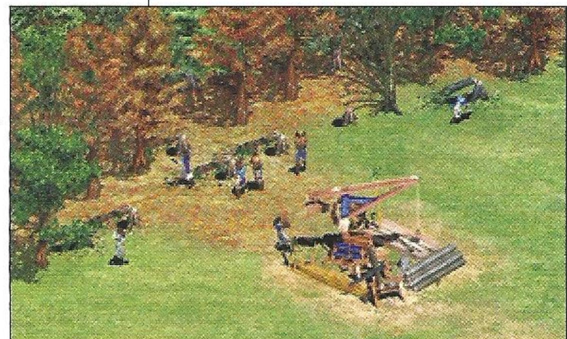
Verimli bir ekonomi kurmanın son püf noktası da köylülerin seyahat mesafelerini kısaltmaktır. Kereste depolarınızı olabildiğince ormanlara yakın, madenlerinizi de altın ve taş rezervlerine yakın yerlere kurmaya dikkat edin. Değirmenleri meyvalıkların ve kıyının (balık için) hemen dibine kurun; çiftlikleri de değirmenlerin ve şehir merkezlerinin yanına yerleştirin. Ormanın büyük bir kısmını kesip bitirdiğiniz zaman, ormana çok daha yakın yeni bir kereste deposu kurmak uygun olacaktır. Altınınız ya da taş rezervleriniz bitince ve köylüleriniz başka bir yere yönelince, ilgili binayı da o yeni bölgeye taşımayı unutmayın. Aynı kural balıkçı tekneleri için de geçerli. Limanınızın çevresindeki balıkların hepsini avladıktan sonra, gemilerinizin daha az mesafe giderek yiyecek bırakabilecekleri yeni bir liman yeri bulmaya bakın.

DENGELEME SORUNU

Ekonomi hakkında konuşmak istediğim son konu da denge sorunu. Denge denince, büyük bir orduyu sürekli güçlendirmek için herbir kaynağa ayrılması gereken köylü sayısından bahsediyorum. Nüfus sınırlamalarından dolayı, köylülerin sayısını abartmamak çok önemli; çünkü aynı zamanda birçok askeri birime de yetecek yeriniz bulunmalı. Nüfus miktarı-



VERİMLİ ŞEKİLDE YÜRÜTÜLMESİ İÇİN ÇİFTLİKLERİNİZİ DEĞİRMENLERİN VE ŞEHİR MERKEZLERİNİN HEMEN YANINA KURUN.



ASLA KÖYLÜLERİNİZİN ETRAFTA BOŞ BOŞ DOLAŞMALARINA İZİN VERMEYİN. ŞEHRİNİZE YARARLI OLABİLECEK BİR PROJE HER ZAMAN VARDIR VE BUNUN İÇİN İŞ GÜCÜ GEREKİR.

nızın yaklaşık %60'lık bir kısmının köylülerden oluşmasını tavsiye ederim. Yani mesela nüfus sınırınız 200 ise oyunu 120 tane köylüyle bitirebilmeniz lazım!

Denge meselesi aynı zamanda köylülerin yaptıkları işlerde de geçerli. Oyuncular genellikle yapmak istedikleri şey için yeterli kaynakların bulunmadığını, ama hiç ihtiyaç duymadıkları bir kaynaktan bol bol olduğunu farkediyorlar. Elinizdeki bu fazla kaynakları pazarda satabilirsiniz, ancak ihtiyacınız olan kaynağı "satın almaktan" her zaman için kaçınmalısınız. Ben olsam ekonomimi şöyle sınıflandırırdım:

- Köylülerin %40'ı kereste topluyor olmalı.
- %30 kadarı yiyecek toplamalı.
- %20'si altın çıkarmakla uğraşmalı.
- %5'i taş madenlerinde çalışmalı.
- %5'i de binaların inşaatını yapmalı.

HAYDİ SAVAŞALIM!

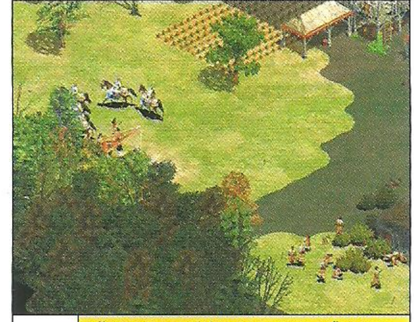
Şimdi işin zevkli kısmına geliyoruz. Dev bir ekonomi kurmak çok güzel, ama düşmanı boğazlamaktan daha zevkli birşey de yok! Temel olarak iki çeşit saldırı mevcut: baskın ve kuşatma.

Baskın zamanı

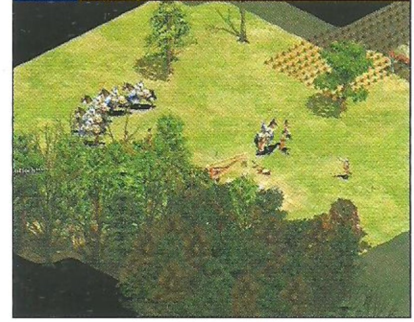
Baskın, küçük bir ordunun çok dikkatlice yönetilmesini gerektiren bir taktik. Amacınız bir şehre girmek ya da yeni bölgeler ele geçirmek değil; bunları oyunun ilerleyen safhalarında başarabilmek için hazırlık yapmak. Etkili olması için erken yapmanız lazım; duvarlara ya da kalelere toslamak baskını mahvedeceği için düşmanınız henüz bu yapıları kurmamışken saldırmaya çalışmak en doğrusu. Temel fikir düşmanın köylülerini öldürerek ya da korkutup şehir merkezine kaçırarak ekonomiyi baltalamak. Rakibinizin köylülerinin çalışmasını aksatabilirseniz, karşı tarafın ordusunu sayıca ezmek ve çağları daha çabuk atlamak oldukça kolaylaşacak.

Başarılı bir baskın düzenlemenin ilk adımı, düşman üssüne keşif seferleri düzenlemek. Dark ve Feudal çağlarda scout'larınızı düşman şehirlerine yollayın. Nerelerde ağaç kestiğini ve taş ya da altın madenlerinin bulunduğunu tam olarak aklınızda tutun; ayrıca duvar ya da kule inşa edip etmediğini de sürekli kontrol edin. Eğer duvarlarla çevrili olduğunu anlarsanız, mümkünse bir liman kurun ve bir nakliye gemisi inşa edin.

En çok kullanılan baskın yöntemi Knight, Light Cavalry ve Horse Archer gibi birimleri kullanarak yapılandır. Bunlar, düşman köylü gruplarına karşı çok etkili vur-kaç taktikleri uygulayabilirler. İlk fırsatta 4-6 arası Cavalry ya da Horse Archer'dan kurulu bir orduyu düşman üssüne doğru gönderin. Ordunuzu biraz daha güçlü yapmak için gerekli demirci upgrade'lerini de araştırmayı unutmayın. Eğer şehir duvarla çevriliyse nakliye gemi-



» EĞER BASKIN SİZİN TARZINIZSA, DÜŞMANI EZİP GEÇMENİZ İÇİN OKÇULARIN NE KADAR ÖNEMLİ OLDUĞUNU KISA SÜREDE ANLAYACAKSINIZ.



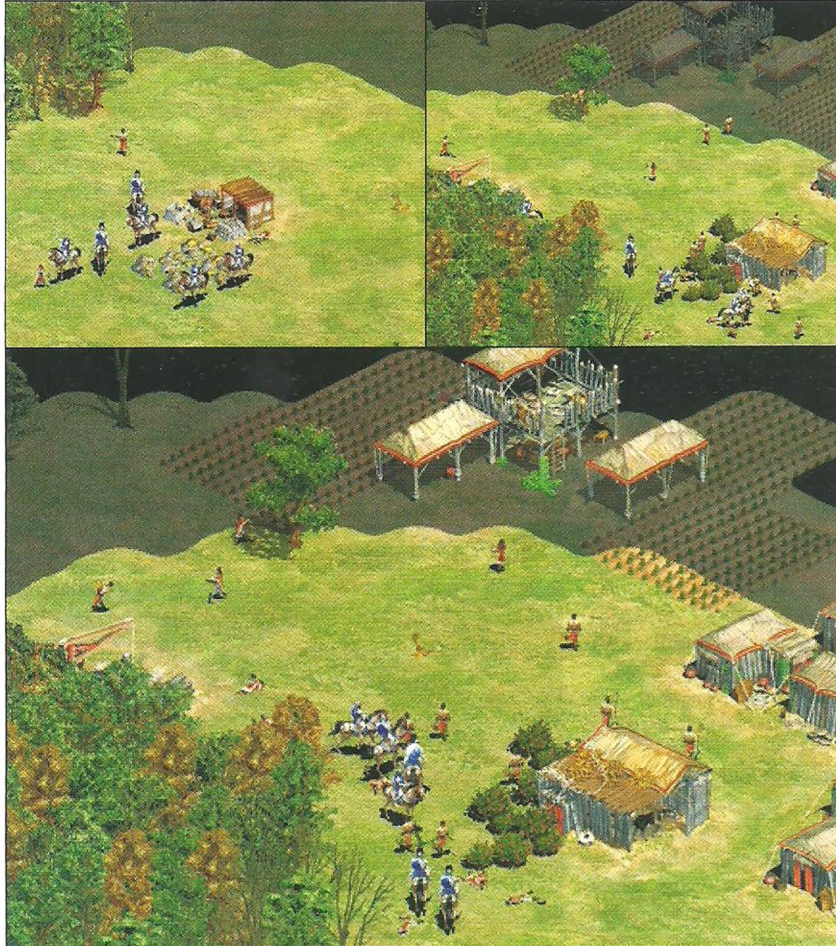
nizi kullanın. Ordunuzun kazanacağı kesin değilse düşmanla savaşa tutuşmaktan kaçının. Bunun yerine doğrudan kereste işçilerine ve altın arayıcılarına yönelin. Mümkün olduğu kadar çok köylüyü öldürmeye çalışın, rakibiniz şehir merkezinde yığınak yapmaya başladığında da menzilinden çıkın. Ordunuzun hayatta kalması için sürekli olarak hareket ettirin ve devamlı olarak geri dönüp düşmanın işçilerine zarar verin. Baskıyı hiç azaltmayın, başarılı olduğunuz zaman bile ek bir kuvvet daha gönderin.

Eğer baskını düzgün bir şekilde yapabildiyseniz köylü sayısı bakımından düşmandan oldukça üstün olacak ve kaynaklarınızı da sağlam bir şekilde depolamış bulunacaksınız. Feudal Age'de de rakibinize baskın saldırıları düzenlemeniz mümkün. Bu çağda düzenlediğiniz baskınlarda piyadeleri ve okçuları temel birimleriniz olarak kullanacaksınız. Bunlar Castle Age birimlerinden daha zayıf ve daha yavaş oldukları için, daha fazla sayıda gerekecek (6-10 arası). Garnizonlu bir şehir merkezine çok fazla yaklaşırsanız ya da düşman Castle Age'e geçip daha güçlü birimlerle savunma yaparsa baskınınız rahatlıkla savuşturulabilir. Bir bakıma riskli olsa da, başarılı olursanız çok güzel sonuçlar elde edebilirsiniz.

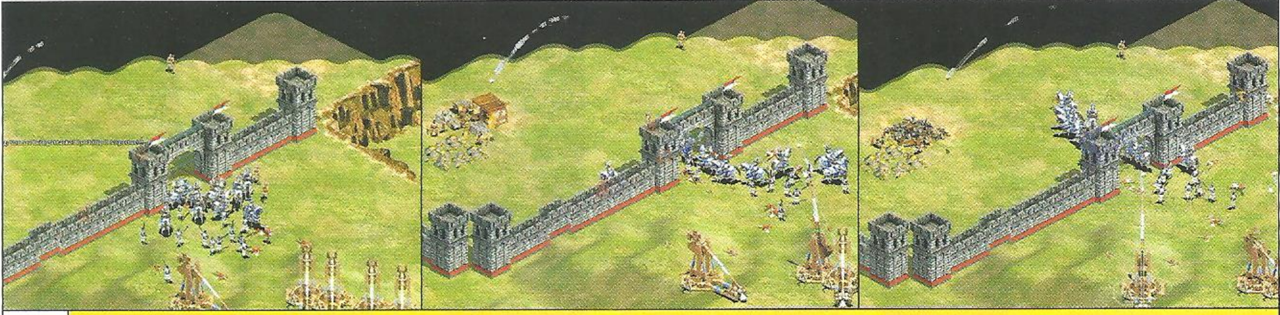
İlk baskın yapan taraf olmak büyük bir avantajdır. Böylece düşmanı kaynaklarını savunmaya aktarmaya ve zarar gören ekonomisini düzeltmeye zorlarsınız. Böyle bir durumda da kendi şehrinizi savunmanıza gerek kalmaz; yeni teknolojiler geliştirmekle ve ekonominizi sağlamlaştırmakla uğraşabilirsiniz.

Kuşatma altında

Baskın oldukça basit bir tekniktir ve genellikle son çare olarak başvurulması lazımdır. Eğer rakibiniz buna hazırlıklıysa ordunuz kaşla göz arasında dağıtılabilir ve düşmanınız askeri üstünlüğü ele



» BASKIN YAPARKEN ÖNCELİKLİ HEDEFİNİZ DÜŞMANIN EKONOMİSİ OLMALIDIR. İŞÇİLERİNİ VE ÜRETİM MERKEZLERİNİ YOK EDERSENİZ RAKİBİNİZİ SÜRÜNDÜREBİLİRSİNİZ.



» KUŞATMA UZUN BİR ZAMAN ALABİLİR, BU YÜZDEN DÜŞMAN BİRLİKLERİNİ YETERİ KADAR KEŞFETTİĞİNİZE VE ONA GÖRE BİRİM GETİRDİĞİNİZE EMİN OLUN.

geçirir. Kuşatma saldırısının başarısı ise ne tür bir ordu kurduğunuzla ve onu nasıl yönettiğinizle çok daha yakından ilgilidir.

Kuşatma saldırısı düzenlediğiniz zaman, amacınız düşman şehrini tamamen yok etmektir. Bu tür saldırıların Castle ya da Imperial çağlarına gelmeden önce başarılı olması pek mümkün değildir. Bu çağlara ulaşacak kadar geliştiğiniz zaman ordularınız çok daha geniş ve kapsamlı olacaktır, ayrıca kuşatma silahlarının gerekliliğini de gözardı etmemek lazım.

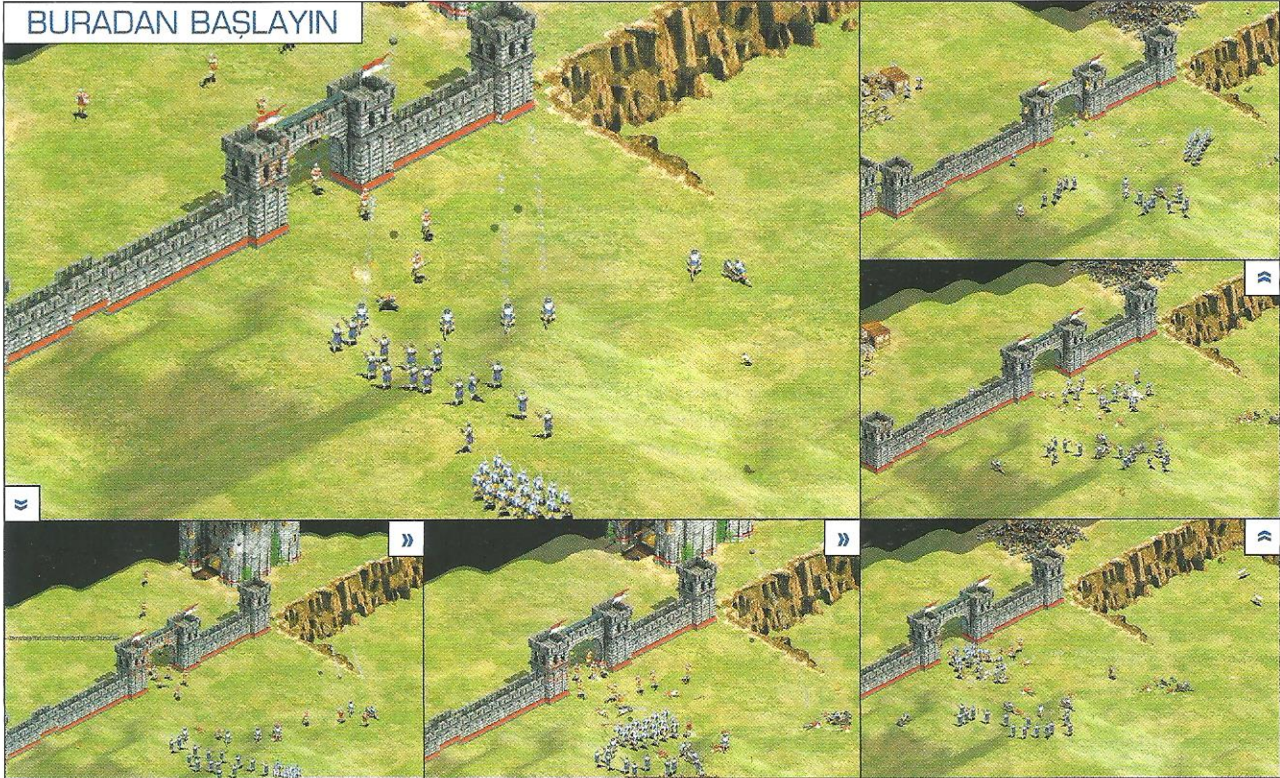
Kuşatmayı çok dikkatlice yürütmek gereklidir; bazı durumlarda bu tür bir saldırı birkaç dakika da sürebilir, bir buçuk saat de... Castle Age boyunca, rakibinizin hangi birimleri kullandığı konusunda bir fikir edinebilmiş olmanız lazım. Artık düşmanınıza en iyi şekilde kafa tutabilecek orduyu kurmanız gerekiyor; birimleri daha sonra tartışacağız.

En az iki değişik çeşit birimden oluşan büyükçe bir orduyu rakibinizin üzerine gönderin; özellikle sabit birimler ve okçulardan oluşan bir ordu daha iyidir. Trebuchet'ler, Bombard Cannon'lar ve Battering Ram'lerle ordunuzu destekleyin. Daha uzun görüş menzili için kuşatma silahlarınızı ordunun ön kısmında tutun; bu silahlarla düşmanın kalelerini, surlarını ve kulelerini yok edin. Kuşatma silahlarınızın dibinde bir piyade ya da okçu ordusu bulundurarak silahlarınızı düşmandan koruyun. Düşmanın kuşatma silahlarını ya da savunmada kullanıyor olabileceği okçuları yok etmek için sabit birimlerinizi kullanın. Ordunuzu birlik içinde tutmak ve tüm gücünüzle saldırmak çok önemli. Ordunuzu her seferinde azar azar ilerletin ve sizinkilere kafa tutabilecek güçte düşman birimlerle karşılaştığınızda öndeki birimlerinizin yok olmaması için onları arkaya alın.

Kaybettiğiniz birimleri sürekli olarak yeniden kurarak savaşa geri yollayın. Ele geçirdiğiniz topraklara kaleler, şehirler ve kuleler kurarak sonuna kadar yararlanın. Eğer kaynaklarınız yeterliyse askeri binalar kurmayı da ihmal etmeyin; böylece yeni yarattığınız birimlerin savaş alanına kadar yürümeleri gereken mesafe kısalacaktır. Bu, özellikle ağır çarpışmaların olduğu dönemlerde ateş gücünüzü her zaman ayakta tutabilmeniz açısından çok faydalı olacaktır,

Age Of Kings'in birimleri "kağıt/taş/makas" modeline çok benziyor. Sıkı bir rakip, siz saldırırken ordusunun yapısını saldırıyı karşılayabilecek biçimde değiştirebilir. Rakibinize daha iyi kafa tutabilmek için ordunuzu adapte etmek, sahip olmanız gereken en önemli özelliklerden biridir. Sürekli değiştirin; bir akında okçuları kullanın, sonrakinde develerle saldırın. Savaşa tutuşmadan önce düşmanınızın ne tür birimlerle geleceğini tahmin edebilmeniz size büyük yarar sağlar. Bununla beraber ne kadar farklı çeşitte birim kullanırsanız, düşmanın bu birimlerin saldırısını karşılaması da o kadar zorlaşır.

BURADAN BAŞLAYIN



» DÜZGÜN YÜRÜTÜLEN BİR KUŞATMA, OYUNDA YAPABİLECEĞİNİZ EN TATMİN EDİCİ ŞEYLERDEN BİRİ; BİRLİKLERİNİZİ HER ZAMAN BERABER TUTUN!

KARŞI TAKTİKLER

Az önce de belirttiğim gibi, rakibinize en iyi karşı koyacak birimleri kullanmak çok önemli bir yetenek. Her birimi nasıl kullanacağınızı daha iyi anlamanız için, zayıf ve güçlü noktalarını kısaca anlatmak istiyoruz.

Swordsman: Oyunun en çok yönlü birimi. Bunlar neredeyse hiç bir şeyden korkmuyorlar; özel olarak hiç bir birime karşı çok etkili olmasalar da hiç kolay lokma değiller. Uzun menzilli birimler, özellikle de Hand Cannoneer bunlara zarar verebilir.



Pikeman: At üstündeki birimlere çok uygun bir karşı birim. Bu adamların Cavalry, Camel ve Horse Archer'lara karşı büyük bir üstünlüğü var. Başka birimleri öldürmekte Pikeman'ler işe yaramaz, özellikle de piyadeler ve okçulara çabuk yeniliyorlar.



Archer: Uzun menzilli ve orta kuvvette bir birim. Kitle halinde kullanıldığında okçularınız Pikeman'lere, Swordman'lere, Monk'lara, Hand Cannoneer'lara ve Horse Archer'lara karşı oldukça etkili. Binalara ancak bir puanlık hasar verebiliyorlar, o yüzden kuşatma desteği gerekiyor. Skirmisher'lar, Knight'lar ve Onager'lar okçuları kolayca temizleyebiliyor.



Skirmisher: Zırh delme yeteneği yüksek, menzili ise kısa olan bir birim. Yaya ve atlı okçulara karşı çok etkililer, Hand Cannoneer'ları da oldukça hırpalayabiliyorlar. Yakın dövüşte ise Skirmisher'ların hiç şansı yok.



Horse Archer: Çok hızlı ve uzun menzilli bir birim. Esas olarak düşmanın köylülerini öldürmekte kullanılan atlı okçular, Swordsman ve Monk'lara karşı da çok etkililer. Skirmisher'lar, şövalyeler ve develer atlı okçuların baş düşmanları. Bunlardan kesinlikle kaçının.



Hand Cannoneer: Çok güçlü ve uzun menzilli bir birim. Hand Cannoneer'ların attıkları çok güçlü, ama atış hızları ve isabet şansları daha düşük. Swordman ve Pikeman'lere karşı çok etkililer, Monk'ları da hemen deviriyorlar. Hand Cannoneer'a karşı dayanıklı birimlerinizi kullanın.



Light Cavalry: Oyundaki en hızlı birim. Light Cavalry, orta güçte ve baskınlar için son derece uygun bir birim. Kuşatma silahlarına, Monk'lara ve Archer'lara karşı çok uygun. Ama sakın Pikeman'lere, Swordsman'lere, develere ya da şövalyelere kafa tutmaya kalkmayın!



Camel: Develer hafif süvarilere çok benziyorlar. Farklılıklar ise, at üstündeki birimlere olan üstünlükleri ve fiyatlarındaki artış. Develer hafif süvarileri, şövalyeleri ve atlı okçuları rahatça yenebiliyorlar. Develere üstün gelmek için ise Pikeman, Swordsman veya Monk kullanmanız lazım.



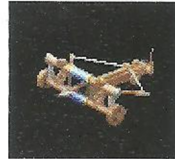
Knight: Oyunun en sağlam birimleri. Şövalyelerin bir sürü sağlık puanı ve güçlü zırhları var. Okçuları ezip geçiyorlar ve Swordman'lere karşı da oldukça etkililer. Şövalyeleri durdurmak için en uygun birimler develer ve Pikeman'ler.



Onager: Dev gibi ve taş atan bir kuşatma silahı. Onager'lar büyük okçu ve piyade gruplarını dümdüz etmek için çok uygunlar. Ne yazık ki çok pahalılar ve süvari birlikleri için çok kolay bir hedefler. Bunları çok dikkatli kullanın. Büyük Onager sürüleri pek faydalı değildir, ama ordunuzu destekleyen birkaç tanesi işinizi çok kolaylaştırabilir.



Scorpion: Ballista'ya çok benzeyen güçlü ve uzun menzilli bir silah. Düşmanın ilerleyen piyade ve okçu ordularını durdurmak için bunları grup halinde kullanın. Sabit birimler Scorpion'ları kolayca yok ediyor.



Battering Ram: Zırh delme işinde usta olan güçlü bina yıkıcılar. Castle Age'de binaları yerle bir etmek ve duvarları yıkmak için en iyi seçenek bunlar. Biraz yavaş sayılırlar, ama ok saldırılarından neredeyse hiç etkilenmiyorlar. Büyük destek gerektiriyorlar; köylülerle girilen teke tek mücadelede bile Battering Ram'leri kaybedebilirsiniz.



Bombard Cannon: Yine binaların korkulu rüyası olan uzun menzilli bir silah. Bombard Cannon'lar 13 birim uzaklığa kadar atış yapabiliyorlar. Kalelere, şehir merkezlerine ve kulelere saldırmak için ideal. Ayrıca diğer kuşatma silahlarını yok etmek için de uygunlar; zaman zaman büyük okçu gruplarını yendikleri de oluyor. Ancak sabit birimler ve piyadeler karşısında hiç şansları yok.



Trebuchet: Mükemmel bir kuşatma silahı. Trebuchet'ler binaları son derece hızlı bir şekilde yıkıyor ve menzilleri de 17. Ateş etmeden önce hazırlanmaları gerekiyor ve bu durumda hareket edemiyorlar, bu yüzden çok korumasız kaldıkları olabiliyor. Bunları ne pahasına olursa olsun koruyun.



Sizin de göreceğiniz gibi, ürettiğiniz her birim için, karşı taktik uygulayabilecek iki ya da üç birim bulunuyor. Tek bir çeşit birimden oluşmuş bir ordu kurmak genelde pek iyi bir fikir değil. Burada listelenmeyen daha birçok birim kombinasyonu bulunuyor, ancak buradakileri inceleyerek ordularınızı nasıl yapılandırmanız gerektiği hakkında fikir sahibi olabilirsiniz:

- Knight, Hand Cannoneer, Bombard Cannon
- Archer, Camel, Battering Ram
- Swordsman, Light Cavalry, Onager
- Pikeman, Scorpion, Trebuchet



» DEVELERİN YALNIZCA ÇÖLDE UZUN YOLCULUKLARDA İŞE YARAYACAĞINI DÜŞÜNMEYİN. BU BİRİMLER KUŞATMA SIRASINDA SİZE ÇOK YARDIMCI OLACAKLAR.

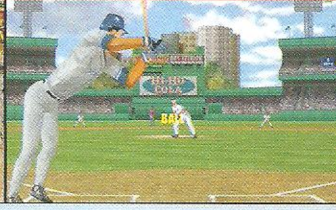
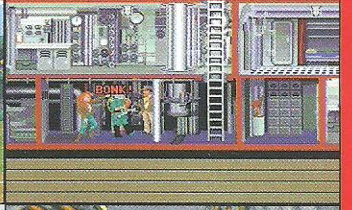


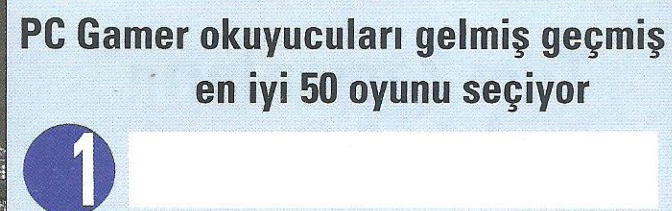


Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu

Evet, Tüm Zamanların Gelmiş Geçmiş En İyi 50 Oyunu hakkandaki görüşlerimizi sunduk. Şimdi sıra sizde, kalemi alın elinize ve listemizi doldurun; ama unutmayın Tüm Zamanların En İyi 50 Oyunu ile her ay düzenli olarak oylarınızla belirlenen TOP 50 Burburlerinden oldukça farklı. TOP 50'de günün popüler oyunlarından hangisinin daha çok oynandığını bulmaya çalışıyoruz; ancak Tüm zamanların 50 Oyunu için sizden istediğimiz yeni oyunlarla sınırlı kalmamanız, halen oynamaktan zevk aldığınız klasiklere de listenizde yer vermeniz. Hepiniz 10 oy kullanma hakkına sahipsiniz; fakat bu yıl bir farklılık olarak oyların hepsi eşit güçte değil. Birinciliğe ve ikinciliğe koyduğunuz oyunlar, diğer 8 taneye göre daha çok avantaj kazanacak. Bu nedenle birincinizi seçerken dikkatli olun. Tabii bu oyunu sizin gözünüzde 1 numara yapanın ne olduğunu söylemeyi de unutmayın. Görüşlerinizi yazarken kısa, öz ve elbette okunaklı yazmayı unutmayın; çünkü gönderdiğiniz bu bilgilerden bir veri tabanı oluşturarak Türk oyuncularını cezbedenin ne olduğu üzerine bir araştırma yapacağız. Ancak telaşlanmanıza gerek yok, sakın PC Gamer'ı bırakıp toplumsal araştarmalara daldığımızı sanmayın. Amacımız, oyun severlerin gerçekten en beğendiği oyunların listesini çıkarmak.

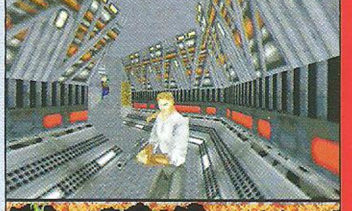
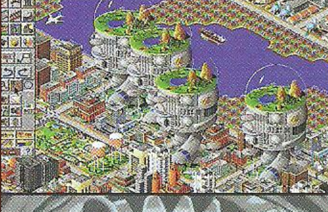
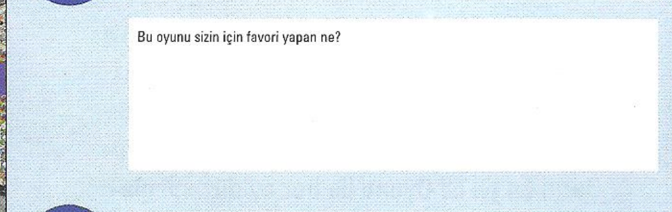


PC Gamer okuyucuları gelmiş geçmiş en iyi 50 oyunu seçiyor

1

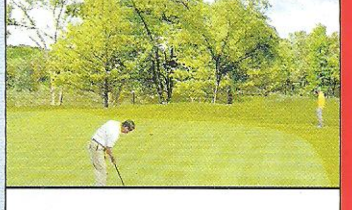
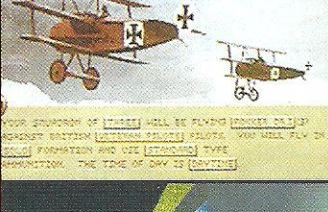
Bu oyunu sizin için favori yapan ne?





2

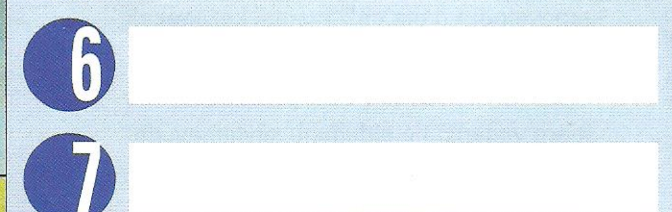
3


4

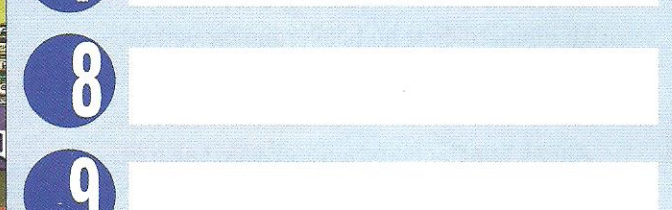
5





6

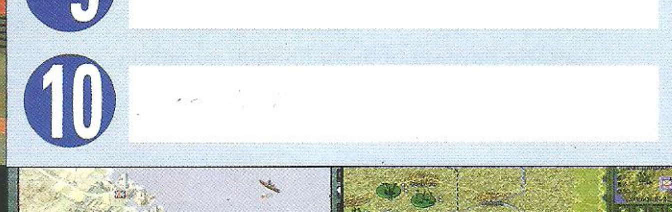


7

8





9

10






FREESPACE 2

Çok az oyun Freespace'in boyuna, genişliğine ve güzelliğine ulaşabilir. Ama eğer o muhteşem patlamaları biraz sıkça gördüğünüzü düşünüyorsanız, oyunun en dişli bölümlerinde sizi düzlüğe çıkaracak ipuçlarımıza bir göz atın. Kimbilir, belki bu sefer patlatan taraf siz olursunuz.



» GÖREV 7: RAVANA'NIN FLAK SİLAHLARINI YOK ETMEK ÖNCELİKLİ AMACINIZ OLMALI. BOMBALARINIZIN ETKİSİZ HALE GETİRİLMESİNİ ÖNLEMEK İÇİN OLABİLDİĞİNCE YAKINDAN ATIN.

GÖREV 7: SLAYING RAVANA

Amacınız: SD Ravana'yı yok etmek. Alpha kanadı Boanerges bomber'ları uçuracak.

Bu göreve başlarken, hemen dibinizdeki bütün düşmanları etkisiz hale getirin ve Ravana'yı bombalama işine daha sonra girişin. Hemen önünüzde neredeyse parçalanacak olan iki tane Basilisk ağır savaş gemisi göreceksiniz.

Bu iki Shivan gemisini yok ettiğinizde Ravana'yı bombalamaya başlayabilirsiniz. Size en yakın silahı bulana kadar Ravana'nın silahlarını gözden geçirin. Flak silahları bombardıman gemilerine karşı özellikle etkili olduğu için öncelikle onları yok edin. Bombalarınızın verdiği hasarın tamamı silahları ve Ravana'nın kendisini etkileyecektir, yani boşa atma gibi bir risk yok.

Bombaları bırakırken hedeflediğiniz bölgeye olabildiğince yaklaşmaya çalışın. Böylece Ravana'nın bombayı düşmeden etkisiz hale getirme ihtimali azalacaktır. Bomba patladıktan sonra verdiği hasardan da korkmayın; sadece kör noktaya ateş etmeyin yeter.

Burada başka bir numara da bombalarınızı çifter çifter bırakmak. Shift+/ tuşlarına basarak bomba ya da füzelerinizi ikili olarak atabiliyorsunuz. Uzun vadede bu size zaman kazandırıyor; ancak Ravana onları hedefe düşmeden etkisiz hale getirirse bir anda iki bomba yitiriyorsunuz.

GÖREV 9: INTO MAELSTROM

Amacınız: GTVA sizi rahatlatana dek bir nakliye konvoyunu korumak.

İlk nöbetçi silahlar göründüğünde, kanat adamlarınızdan birine her seferde tek bir silaha saldırmasını emredin. Böylece adamlarınızın füzelerini idareli kullanmalarını sağlarsınız.

İlk düşman dalgasında bir grup Medusa bombardıman gemisi ve bir grup da Hercules savaşçıları var. Alpha 2 Medusa 1'e, Alpha 3 Medusa 2'ye ve Alpha 4 de Medusa 3'e saldırsın. Üç tane Hercules gemisi üzerine yoğunlaşmanız lazım. Kafa kafaya ateş etmekten kaçının. Geminiz Hercules'lerin ana silahlarıyla baş edemez; bu yüzden siz de hayatta kalmak için hızınızın üstünlüğüne ve manevra yeteneğinize güveneceksiniz.

İkinci düşman dalgası geldiğinde de yukarıdaki taktiğin aynısını uygulayın.

Maelstrom sahneye çıktığı zaman, kanat adamlarınızı ona saldırtın. Adamlarınıza Maelstrom'un öndeki ışın silahını yok etmelerini emretmeniz gerekiyor.



» GÖREV 9: BU GÖREVİN KİLİT NOKTASI, COLOSSUS GELİP KONTROLÜ ALANA DEK DAYANABİLMEK.

Kanat adamlarınız Maelstrom ile uğraşırken siz de birdenbire ortaya çıkan bir grup düşman gemisiyle uğraşacaksınız. Hala yük gemilerini koruyan birkaç Vasudan savaş gemisi bulunacak. Bu yeni düşman dalgasıyla uğraşırken size yardım edecekler, ancak Vasudan gemilerine doğrudan emir verebilmeniz mümkün olmayacak.

Colossus geldiğinde ve bölgede denetimi ele aldığında göreviniz tamamlanmış olacak.

DÖNGÜ 1-1: REBELS & RENEGADES

Amacınız: NTF'in önemli gemilerinden Iceni hakkında bilgi toplamak.

Hain Vasudan'lar gelip de NTF Iceni'yi korumak zorunda kaldığınızda işler karışıyor. Öncelikli hedefiniz bombacılar olmalı. Kanat adamlarınızın da yardımıyla işlerini çabucak bitirin. Görevin bu safhasında Iceni'nin olabildiğince az hasar görmesine çalışın.

Bütün bombacıları yok ettiğinizde kanat adamlarınıza Vasudan Aten kruvazörüne saldırmalarını emredin; siz de bu arada düşman savaş gemileriyle uğraşın. İlk dalgayı savuşturduktan sonra Iceni, yakınlardaki asteroid kuşağına doğru kaçmaya başlayacak. Kısa bir süre sonra da savaşçılardan, bombacılardan ve bir Corvette'ten oluşan yeni bir dalga gelecek. Yine öncelikle bombacıları yok etmeye bakın. Bu işi becerdikten sonra da bütün dikkatinizi Iceni'yi tehdit eden göktaşlarına yöneltin.

Beyaz işaretlerle belirtilen asteroidleri vurun. Bu beyaz işaretler, o taşların Iceni'ye yönelmiş olduğu ve zamanında vurmazsanız gemiye çarpacağı




DÖNGÜ 1-1: ICENI'Yİ HEM GELEN SALDIRILARDAN, HEM DE ETRAFTAKİ GÖKTAŞLARINDAN KORUMANIZ GEREKİYOR.

anlamına geliyor. Tek bir göktaşı üzerinde fazla zaman harcamamaya çalışın; sadece yaklaşın, birkaç kez ateş edin ve diğerine geçin. Göktaşları çok da güçlü değiller, birkaç vuruşla parçalayabilirsiniz. Iceni atlama noktasına ulaşıp ışınlandığı zaman göreviniz de sona ermiş olacak.

GÖREV 20: A FLAMING SWORD

Amacınız: Knossos aygıtını yok etmek.

Knossos aygıtını yok etmenizin, Shivan'ların Terran uzayına tek ulaşım yollarını kapamanıza ve oluşturdukları tehdidi ortadan kaldırmanıza yarayacağına inanılıyor. Önünüzde hareketsiz duran bir grup Shivan Astaroth savaşçısı göreceksiniz. Dost Corvette Renenet'in menzili içindeyken Shivan savaşçılarının ilgisini çekmelisiniz. Sayıları sizden çok üstün, bu yüzden onları yenmek için Corvette'inizin yardımına ihtiyacınız olacak.

Astaroth savaşçılarına doğru uçun ve onları vurabileceğiniz bir yakınlığa gelin. Menzillerine girer girmez hemen dönün ve son hızınızla Renenet'e yönelin. Corvette'inizin menziline girince kendiliğinden düşmana ateş açacaktır. Bu noktadan sonra siz de Corvette'e katılın ve Shivan savaşçılarını beraberce haklayın.

Görevin bir sonraki aşamasında Meson bombalarını yerleştirecek ve Knossos aygıtını yok etmeye çalışacaksınız. Lambda 1 ilk Meson bombasını bıraktığı zaman en azından 3000 metrelik bir mesafeyi koruyun. Lambda 1 gittikten hemen sonra 12 tane Shivan Dragon ışınlanacak. Onlarla dalaşmayın, sadece arkanıza yaslanıp patlamayı izleyin.

GÖREV 21: BEARBAITING

Amacınız: Sathanas'ın ön kısmındaki dört ışın silahlarından en az ikisini yok etmek.

Birçok kişi bu görevin *FreeSpace 2*'nin en zor görevi olduğunu düşünür. Öncelikle savaşçılarınızı Shivan eskort savaşçılarına saldırtın. Ondan sonra da Afterburner'larınızı açıp en yakın ışın silahına yaklaşarak Helios'unuzla kilitlenmeye çalışın. Kilitlendiğiniz zaman da ışın silahına olabildiğince yakın uçun ve bombayı bırakın. Çift Helios kullanırsanız ışın silahını tek atışta patlatabilirsiniz. Eğer başaramazsanız hemen ardından ikili Trebuchet füzelerinizi kullanın. Diğer ışın silahları için de aynı işlemleri yapın. Usta bir oyuncu bu görevde dört silahı da patlatabilmeli.




GÖREV 20: SHIVAN'LAR SAYICA SİZDEN DAHA ÜSTÜNLER, BU YÜZDEN GÖREVİ TAMAMLAMAK İÇİN ONLARI TEKER TEKER KENDİ GEMİNİZE ÇEKMENİZ GEREKİYOR.

Bombardıman sırasında Shivan savaşçıları saldırabilir. Böyle bir durumda onları görmezden gelmek yerine bir an önce haklasanız iyi edersiniz. Onları ihmal edecek olursanız ışın silahlarına kilitlenmenizi neredeyse imkansız hale getirecekler ve sonunda da geminizi patlatacaklar.

Komutanlık size Sathanas'ın atlama yapmak üzere olduğunu söyler söylemez hemen kaçmaya başlayın. Bunu yapmazsanız, Sathanas sistem dışına atlayışını gerçekleştirirken sizin geminize bindirebilir. Bu olursa da geminizin parçası kalmaz.

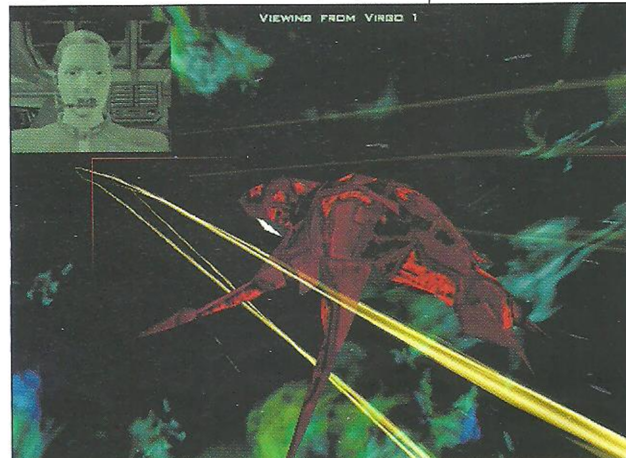
Sathanas gittikten sonra yeniden silahlanmak üzere bir destek gemisi çağırın. Kısa bir süre sonra sisteme Demon sınıfı bir destroyer girecektir. Kanat adamlarınıza derhal Beleth'i disable etmelerini emretmeniz lazım. Adamlarınız bu işle uğraşırken siz de ışın silahlarına Trebuchet füzelerinizi yollayın. Etkisiz hale getirdikten sonra da Helios bombalarınızla işini bitirin. Bu işlemi yapmak için birkaç kez silah ikmali yapmanız gerekebilir, bu yüzden destek gemisini çağırmadan önce düşman gemileriyle aranızda güvenli bir uzaklık olduğundan emin olun. Beleth destroyerini yolunuzdan çektikten sonra bölgedeki diğer düşmanları da temizleyin.

DÖNGÜ 2-1: AS LIGHTNING FALLS

Amacınız: Bastion gemisini atlayış yapacağı noktaya kadar korumak.

Burası çok tuzaklı bir ortam, çünkü şimşek çaktığında geminizin göstergeleri bozuluyor. Bu görevin püf noktası, etrafa saçılmış olan beacon'ları izlemek. Bunlar sıralı bir şekilde bırakılmışlar ve sizi doğruca Snipes'a götürecekler. Bunları izlemenin en iyi yolu, bir tanesini gözlem altına almak ve numarasını rahatça görene dek beklemek.

Bu bölgedeki bütün savaşçıları yok edin, ancak beacon'a olabildiğince yakın durun, böylece pozisyonunuzu kaybetmezsiniz. Belli bir beacon'ın yakınındaki bütün savaşçıları temizledikten sonra bir sonrakine geçin. Bir sonraki beacon'ın gerçekten de "bir sonraki" olduğundan emin olur olmaz onu hedeflemeye çalışın. Bu nebulanın içinde yönünüzü kaybetmek son derece kolay, o yüzden doğru yönde ilerlediğiniz-




GÖREV 21: SATHANAS SİSTEMİN DIŞINA ATLAMAK ÜZERE OLDUĞUNDA ONDAN OLABİLDİĞİNCE UZAK DURUN, YOKSA SİZİN GEMİNİZ DE YOK OLUR.

den emin olmak için beacon'ları takip edebilmeniz çok önemli. Snipes'ı en son beacon'ın orada bulmanız lazım, yani sekizincinin...

Snipes'ı bulduktan sonra, nakliye gemisini çağırmadan önce bütün düşmanlarınızı yok edin. Bunu becerdikten sonra da devam ederek transport'u çağırın (C, 4, 1, Reinforcement'a basın).

Nakliye gemisini çağırdığınızda Snipes'ın gemisinin menzili içinde olduğunuzdan emin olun. Bunu yapmadan önce Snipes'ın gemisinin 1500 metre kadar yakınında değilseniz göreviniz başarısız olacak; çünkü transport gemiye kilitlenmeyi başaramayacak.

GÖREV 29: CLASH OF THE TITANS II

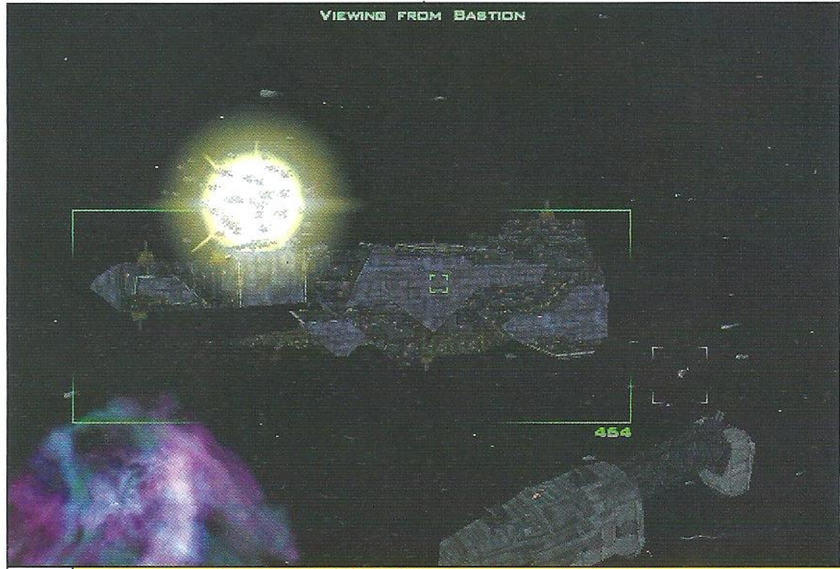
Amacınız: Bastion gemisini atlayış noktasına kadar korumak.

GTD Bastion gemisi Epsilon Pagasi atlayış noktasını yok etmek üzere yol çıkmış. Bastion Meson bombalarıyla yüklü ve varacağı yere ulaştığı zaman patlatılacak; bu yüzden ne pahasına olursa olsun varış noktasına gidebilmesi gerekiyor.

Bu görev için en iyi taktik, Hercules Mark II'nizi iki grup Trebuchet füzesiyle doldurmak; çünkü görev sırasında birçok bomber ile uğraşmanız gerekecek. Bunun için de uzun menzilden etkili olabilen Trebuchet füzeleri son derece uygun.

Bombacılara radarınızda belirdikleri anda ateş açabilmeniz çok büyük önem taşıyor. İlk fırsatta füzelerinizi bunlardan birine kilitleyin ve kesintisiz bir şekilde ateş etmeye çalışın. Burada güzel bir numara da bombacılar üzerinde kullandığınız Trebuchet füzelerini ikişer ikişer atmak. Genellikle bir sortide bir bombacıyı yok edebilmeniz lazım. Başka bir taktik de önce düşman gemisine ateş etmek, sonra da zaman geçirmeden başka bir düşman gemisine geçip ona ateş etmek. Füzeleriniz hedefine ulaşana dek kilitli bir halde kalmanız gerekmiyor; ateş ettiğiniz anda kilitli olduğunuz hedefi kesinlikle ve kesinlikle vuracaklar.

Füze depolarınızı her zaman için dolu bulundurmaya dikkat edin. Temel bir kural olarak, füze sayınız yarıya indiği zaman bir destek gemisi çağırıp yeniden silah yükleyin. Size eşlik eden kruvazörleri korumak için elinizden geleni yapın, ama onlara en yüksek önceliği de vermeyin. Boşta kalmış kanat adamlarınız varsa onlar da Bastion'u korusunlar. Bastion sistemden çıktığı anda göreviniz tamamlanacak.



GÖREV 29: SHIVAN'LAR BASTION'UN SİSTEMDEN ÇIKMASINI ÖNLEMEK İÇİN ELLERİNDEN GELENİ YAPACAKLAR. BU SALDIRILARA KARŞILIK VEREBİLMEK İÇİN GEMİNİZİ İYİ SİLAHLANDIRIN.

GÖREV 30: APOCALYPSE

Amacınız: Canlı kalabilmek!

Bu görev bir öncekinin devamı niteliğinde. Önceki görevin sonunda yapmadıysanız derhal silahlarınızı doldurun. Eşlik eden gemileri korumak amacıyla mümkün olduğu kadar çok düşman gemisini yok etmeye çalışın. Bu görevde bütün gemileri kurtarmak zorunda olmadığınızı aklınızdan çıkarmayın.

Görevin ortalarına doğru ortaya çıkan Cain sınıfı iki cruiser'a dikkat edin. Siz Rakasha sınıfı gemiyi ve diğer Shivan gemilerini yok eder etmek gelecekler. Onlardan olabildiğince uzak durun ve Trebuchet füzelerinizi atın. Kanat adamlarınıza Cain kruvazörlerine saldırmalarını söyleyerek size yardım etmelerini sağlayın.

11 dakika işareti civarlarında atlayış noktasına doğru uçun ve gelir gelmez de onun yakınlarına durmaya çalışın. Komuta sizi bir süpernova'nın geldiği konusunda uyaracak ve atlayışı yapmanız için 50 saniyeniz kalacak. Bu mesajı alır almaz Jump Node'a girin ve atlayışı gerçekleştirin. Eğer atlayış noktasına ulaşamaz ve süpernova tarafından yok edilirseniz oyunun sonunda farklı bir film göreceksiniz.



» DÖNGÜ 2-1: NEBULA İÇİNDE BEACON'LARI BULMAK ZOR BİR İŞ, ANCAK KOMUTAN SNIPES'I BULMAK VE GÖREVİ TAMAMLAMAK İÇİN BUNLARI SIRASIYLA TAKİP ETMENİZ LAZIM.



» GÖREV 30: HEDEFE ULAŞTIĞINIZDA YAKIN DURUN Kİ SÜPERNOVA'NIN GAZABINDAN KURTULMANIZ KOLAYLAŞSIN.

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com



KEFİLSİZ TAKSİTLİ SATIŞLAR

MCS WHITE

INTEL® i810 UDMA/66 MAIN BOARD
32 MB PC100 MHZ S-DRAM
4.3 GB UDMA/66 HARD DISK
4 MB VGA CARD (O/C)
15" DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
MOUSE
QTR. KLAVYE
40X CDROM
16 BIT SOUND CARD (O/C) + 160W SPK.
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™ 366	565.-
INTEL® CELERON™ 433	587.-
INTEL® CELERON™ 466	612.-
INTEL® PENTIUM® II 400	662.-
INTEL® PENTIUM® III 450	744.-
INTEL® PENTIUM® III 500	776.-

MCS FUTURE

BX 133 Mhz. UDMA/66 M.Board
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB UDMA/66 HARD DISK
8 MB S3 SAVAGE TV OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S560 MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
48X CD-ROM
CREATIVE PCI 128 SOUND CARD + 160W SPK
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™ 366	720.-
INTEL® CELERON™ 433	744.-
INTEL® CELERON™ 466	769.-
INTEL® PENTIUM® II 400	814.-
INTEL® PENTIUM® III 450	886.-
INTEL® PENTIUM® III 500	918.-

MCS PERFORMANCE

ABIT BE6 UDMA/66 MAIN BOARD
64 MB 100 MHZ S-DRAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB PROLINK RIVA TNT2 TV OUT AGP
15" 0.28 HYUNDAI S570 OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
50X ASUS CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K PCI APACHE V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™ 433	965.-
INTEL® CELERON™ 466	990.-
INTEL® PENTIUM® II 400	1.037.-
INTEL® PENTIUM® III 450	1.107.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.139.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.261.-

MCS HOME

INTEL® i810 UDMA/66 MAIN BOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
8.4 GB UDMA/66 HARD DISK
4 MB i810 VGA CARD (O/C)
15" DIGITAL MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
MINI TOWER CASE
A4 TECH MOUSE + QTR. KLAVYE
40X CDROM
16 BIT SOUND CARD (O/C) + 160W SPK.
FLY Radyolu TV KART
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™ 366	701.-
INTEL® CELERON™ 400	717.-
INTEL® CELERON™ 433	725.-
INTEL® PENTIUM® II 400	792.-
INTEL® PENTIUM® III 450	875.-
INTEL® PENTIUM® III 500	914.-

MCS GAME

MSI BX PRO 155 Mhz. MAINBOARD
64 MB PC100 MHZ S-DRAM
10.2 GB U-DMA/66 HDD
16 MB VOODOO-3 3000 TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770A MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
50X ASUS CDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERON™ 433	986.-
INTEL® CELERON™ 466	1.011.-
INTEL® PENTIUM® II 400	1.058.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.160.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.287.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.430.-

MCS DREAM

GIGABYTE BX2000 DUAL BIOS
64 MB 100 MHZ PC100 S-DIMM RAM
13.1 GB QUANTUM FIREBALL U-DMA/66 HDD.
32 MB NVidia RIVA TNT2 VALUE AGP
15" SONY E100 FLAT Trinitron MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 MOUSE
PS/2 QTR. KLAVYE
6 X DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE V. DIGITAL
56K PCI APACHE V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 Türkçe işletim sistemi

INTEL® CELERON™ 433	1.035.-
INTEL® CELERON™ 466	1.055.-
INTEL® PENTIUM® III 500	1.204.-
INTEL® PENTIUM® III 550	1.326.-
INTEL® PENTIUM® III 600	1.444.-







İŞ İSTASYONU GELİRLERİNE GÖRE İLK 20 ŞİRKET

Sıra	Şirket Adı	Bin TL	Pay (%)
1.	SUN MICROSYSTEMS	1.593.400.000	20,35
2.	GANTEK	1.285.000.000	16,41
3.	HEWLETT- PACKARD	1.227.251.586	15,67
4.	COMPAQ TÜRKİYE	514.000.000	6,56
5.	HALICI BİLGİ İŞLEM	276.250.000	3,53
6.	METEKSAN	224.000.000	2,86
7.	DATASERV İNDEL	215.525.228	2,75
8.	SERVUS	190.180.000	2,43
9.	BEM BİLGİSAYAR	185.388.000	2,37
10.	ARENA	173.869.000	2,22
11.	ADK BİLGİSAYAR	172.427.000	2,20
12.	SERVODATA	140.732.000	1,80
13.	SAMPAŞ	126.960.000	1,62
14.	MEDYA BİLGİSAYAR	125.789.589	1,61
15.	PROBİL	120.068.507	1,53
16.	PROTA	119.711.000	1,53
17.	PRONET	115.000.000	1,47
18.	COMPUTORIUM	85.000.000	1,09
19.	BİLGİ BİRİKİM SİS. BİL.	76.842.378	0,98
20.	TAM BİLGİSAYAR	62.374.989	0,80
	TOPLAM	7.029.769.277	89,78
	DİĞER	801.937.171	10,22
	TOPLAM	7.831.706.448	100,00



"sörfü bırakın, internet'e dalış yapın"

Intel Product Integrator

Medya Bilg. Sist. Dan. Tic.San

Is offering Intel Boxed Products and has attended the Intel Core 1' 99.

Valid to August '99

IPI# 990427153



MEDYA bilgisayar

Medya Bilgisayar Sistemleri Danışmanlık Tic. ve San. Ltd. şti.
Osmanağa Mahallesi, Mühürdar Fuat Sokak, No: 2-4-6 Kadıköy - İSTANBUL
Tel: (0.216) 414 1322 pbx Fax: (0216) 418 6681
Sorularınız için - info@maverickcomputer.com
info@medyaltd.com

MAVERICK® COMPUTER SYSTEMS

MCS®

www.maverickcomputer.com

HEM DE TÜRK LİRASI !

MCS PROFESSIONAL

ABIT BE6 UDMA/66 MAIN BOARD
5 PCI, 2 ISA, 1 AGP SLOT
SUSPEND MODE
128 MB 100 MHZ PC100 S-DRAM
13.6 GB QUANTUM FIREBALL PLUS KX 7200 rpm HDD.
32 MB CREATIVE RIVA TNT2 ULTRA TV OUT AGP
17" 0.27 HYUNDAI S770A OSD MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 A4 TECH WINAUTO MOUSE
PS/2 QTR. MULTIMEDIA KLAVYE
6X CREATIVE DVDROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
56 K. ROCKWELL PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® CELERONTM	433	1.300.-
INTEL® CELERON™	466	1.325.-
INTEL® PENTIUM® III	450	1.442.-
INTEL® PENTIUM® III	500	1.472.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.596.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.714.-

MCS HIGH-END

GIGABYTE i820 133 Mhz. UDMA/66 M.BOARD
SUSPEND MODE
128 MB PC100 MHZ S-DIMM RAM
17.3 GB QUANTUM FIREBALL UDMA/66 HDD.
32 MB CREATIVE GeForce NVidia TNT3 VGA CARD
17" SONY E200 FLAT Trinitron MONITOR
3.5" 1.44 MB FLOPPY
ATX MIDI TOWER ÇİFT FAN CASE
PS/2 Microsoft Intelli MOUSE
PS/2 QTR. Microsoft KLAVYE
6 X CREATIVE DVD ROM
CREATIVE SOUND BLASTER LIVE VALUE DIGITAL
U.S.Robotics 56K PCI V.90 MODEM
1 AY SINIRSIZ SUPERONLINE/TURKNET
WINDOWS 98 TR SECOND EDITION

INTEL® PENTIUM® III	500	1.712.-
INTEL® PENTIUM® III	*533	1.765.-
INTEL® PENTIUM® III	550	1.834.-
INTEL® PENTIUM® III	600	1.952.-
INTEL® PENTIUM® III	650	2.056.-
INTEL® PENTIUM® III	700	2.237.-
INTEL® PENTIUM® III	*733	2.259.-

Designed By SEZGİN BURAK AZAK

ÖRNEK MODELLER	PEŞİNSİZ (X 1.000 TL)			
	3 TAKSİT	6 TAKSİT	9 TAKSİT	12 TAKSİT
MCS WHITE CELERON™ 366	126.216 TL	70.401 TL	52.126 TL	43.229 TL
MCS HOME CELERON™ 366	156.978 TL	87.444 TL	64.666 TL	53.569 TL
MCS FUTURE CELERON™ 433	166.668 TL	92.841 TL	68.657 TL	56.876 TL
MCS GAME CELERON™ 433	220.982 TL	123.068 TL	91.011 TL	75.394 TL
MCS PERF. PENTIUM® III 500	255.317 TL	142.033 TL	104.907 TL	86.809 TL
MCS DREAM PENTIUM® III 500	270.791 TL	150.641 TL	111.265 TL	92.071 TL
MCS PRO. PENTIUM® III 500	328.176 TL	182.321 TL	134.499 TL	111.172 TL
MCS HIGH END PIII 500	394.968 TL	219.134 TL	161.458 TL	133.305 TL



"sörfü bırakın, internet'e dalış yapın"

TAKSİTLİ SATIŞLARDA İSTENİLEN BELGELER

- KİMLİK BELGESİ (-Nüfus cüzdan -Ehliyet -Pasaport -Çalışma izni -Oturma izni)
- EV ADRESİNİ BELİRTEN EVRAK (En son aya ait telefon, doğal gaz, elektrik, su ya da benzeri faturalar)
- GELİR BELGESİ (Ücretlilerden son iki aylık maaş bordrosu, serbest meslek sahiplerinden bir önceki yıla ait vergi levhası ve banka ekstresi, emekliler için emekli maaşlarının yattığı banka hesap cüzdanı, maaşın yattığı banka hesap ekstresi)

* TÜM BELGELERİN ASLI GELMELİDİR.

* Sistem fiyatlarına WINDOWS 98 işletim sistemi, kitapçık ve CD' si dahildir.
* Sistemlerde kullanılan parçalar orijinal ve ithalatçı firma garantisindedir.
* Döviz kuru 550.000.TL olarak esas alınmıştır, fatura tarihindeki kur esas alınır.
* Kampanya süresi stoklarımızla sınırlıdır. Tüm marka ve logolar sahiplerine aittir.
* Taksitli ve peşin satış fiyatlarına %15 KDV ilave edilecektir.
* Tipografik hatalardan firmamız sorumlu değildir.
* "Intel Inside" logo'su ve "Pentium" Intel Corporation' ın tescilli markasıdır.
* İzmit şube adresimiz: Tepecik Mah. Kemal Oz Sok. No:19 İZMİT Tel: 0262 331 8071

İŞ BANKASI - Rıhtım Kadıköy Şubesi	($ 3240462) (TL 3102363)
YAPI KREDİ BANKASI - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 3001635-2) (TL 1018417-6)
GARANTİ BANKASI - Kadıköy Şubesi	($ 9010797) (TL 6202087)
KUVEYT TÜRK - Kadıköy Şubesi	($ 400770) (TL 400770)
PAMUKBANK - Çarşı Kadıköy Şubesi	($ 53000082) (TL 10211052)

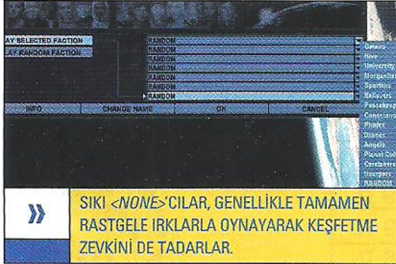


SID MEIER'S ALIEN CROSSFIRE

Mikro yönetimi seviyor musunuz? Peki Sid Meier'ı? Ya *Alpha Centauri*'yi? O zaman zaten büyük ihtimalle mükemmel eklenti diski Alien Crossfire'ı almışsınızdır. Firaxis'ten Tim Train'in stratejileriyle bu zorlu oyunu uysal bir kedi yavrusuna dönüştürebilirsiniz.

NELER YENİ?

Alien Crossfire'daki esas mücadele, oyuncuların ilk oyundan hatırlayacakları maddelerle Planet'i dolduran gizemli Progenitor ırkının geri dönüşüyle başlıyor. İnsan ırkları kendilerini bir anda iki Progenitor ırkı arasındaki savaşın ortasında buluyorlar. Ya kendi çıkarları uğruna uzaylılarla geçici bir anlaşma yapacaklar, ya da onları dünya yüzeyinden silmek için diğer insan ırklarıyla işbirliği yapacaklar.

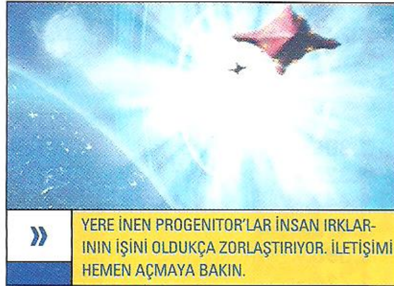


SIKI <NONE>'CILAR, GENELLİKLE TAMAMEN RASTGELE IRKLARLA OYNAYARAK KEŞFETME ZEVKİNİ DE TADARLAR.

PROGENITOR'LARA KARŞI OYNAMAK

Oyunun başlarında teke tek mücadelelerde Progenitor'lar insan ırklarını rahatlıkla yenilgiye uğratabilir. Planet'e uzaylıların indiğini görürseniz ilk işiniz diğer insan ırklarıyla iyi ilişkiler kurmak olmalıdır; böylece uzaylılara hep beraber saldırabilirsiniz. Diğer insanlarla yapacağınız anlaşma ve sözleşmeler size yeni teknolojilerin yollarını açacak, hatta zaman zaman ek enerji veya birimler bile kazandıracak. Teknoloji, kredi ya da birimlerinizden vazgeçerek diğer insan ırklarını Progenitor'lara savaş açmaya ikna edin. Uzaylıları diplomatik olarak izole etmek genellikle çok yararlı olur, çünkü bu durumda teknolojilerini geliştiremezler. Bu taktikle güçlerini sizin yerinize başka bir insan ırkına yönlendirme ihtimalleri doğar.

Oyunun başında Progenitor'lardan birinin hemen yanınıza indiğini görürseniz, yılanın başını küçükken ezin. Sonradan ticaret ve araştırma yoluyla teknolojide eşitliği yakalayabilirsiniz, ama öncelikli amacınız hayatta kalmak.



YERE İNEN PROGENITOR'LAR İNSAN IRKLARININ İŞİNİ OLDUKÇA ZORLAŞTIRIYOR. İLETİŞİMİ HEMEN AÇMAYA BAKIN.

Progenitor Psych teknolojisini bulun:

Eğer uzaylılarla konuşamazsanız, size sürekli olarak katlanmalarını sağlayamazsınız. Progenitor Psych sayesinde ırklar arasında iletişim sağlayabilirsiniz. Bu bir Explore teknolojisi; bu yüzden keşif birimlerinizi zaman kaybetmeden bu yönde çalıştırmaya başlayın.

İstedikleri şeyleri verin:

Progenitor'lar istedikleri şeyi şu ya da bu şekilde elde edecekler, o yüzden birkaç üssünüzü kaybetmeden bunları kendiliğinizden verebilirsiniz. İki veya üç teknolojiden vazgeçerek biraz nefes alıp rahatlayabilirsiniz.

Diğer uzaylı ırkının yerini de öğrenmeden bir tanesiyle anlaşma yapmayın:

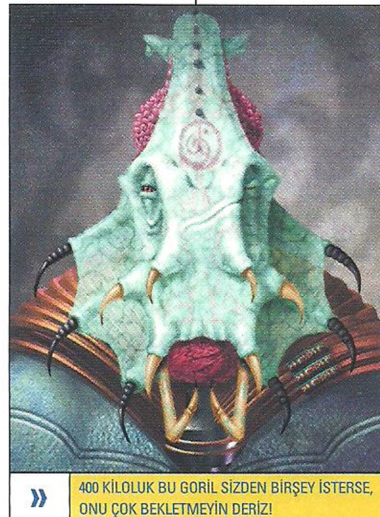
Progenitor ırklarından biri, diğerine yakınlık gösteren ırka ani ve şiddetli bir Vendetta ilan edecektir. İkinci uzaylı ırkının hemen dibinizde olmadığından emin değilseniz, komşunuzla Blood Truce dışında daha kalıcı bir anlaşma imzalamaktan kaçının.

Yerli birimler üretin ya da ele geçirin ve bunları Progenitor üslerine yakın yerlerde salın:

Vendetta ilan etmeksizin bir ırkın büyümesini baltalamanın harika bir yolu da Mind Worm ya da Sporelauncher gibi yerli birimleri düşman sahasına salmaktır. CrossŞre'daki yeni bir birim olan Sporelauncher'lar, birimlere ve binalara uzak menzilden saldırıyorlar ve oldukça hasar veriyorlar. Bu yerli birimleri yakalamanız için pozitif bir Planet puanına ihtiyacınız olduğunu unutmayın; bunun için Green ekonomisini olabildiğince çabuk ilerletmeye bakın. Sınırlarınız içinde Manifold Nexus bulundurmak da Planet puanınıza +1 ekleyecektir.

Kendinize bir Ogre bulun:

Her bir Progenitor ırkı, Mk I Battle Ogre (6r/3r/1 özelliklerine sahip yeni bir Crossfire birimi) ile Planetfall yapar. Bu birim oyunun başlarında üstünlük sağlayabilir, ancak hasar gördüğü zaman tamir edilemez. Neyse ki insanlar Ogre'leri Planet'e yayılmış olan Unity beacon'ların yanında da bulabilirler. Keşif birimlerinizi mümkün olduğunca çabuk bir şekilde Ogre aramaya gönderin. Bu arada A4 Particle Impactor için Nonlinear Mathematics (C2) araştırması yapın. Tam kapasiteli bir Ogre tek bir Impactor birimiyle başa çıkabilir, ama oldukça hasar görecektir. Bir Ogre, sa-



400 KİLOLUK BU GORİL SİZDEN BİRŞEY İSTERSE, ONU ÇOK BEKLETMEYİN DERİZ!



PLANET FETHEDİLMEK İÇİN BEKLİYOR... YOLUNUZUN ÜZERİNDE SADECE BİRKAÇ İNSAN IRKI VAR.

vaşta üstüste aldığı yaralarla ölmeden önce en fazla 2-3 birim yok edebilir.

PROGENITOR OLARAK OYNAMAK

Progenitor'ları oynamak çok zevkli olabilir, çünkü oyunun başlarında insanlara büyük üstünlük sağlayabilecekleri birkaç yeni özelliğe sahipler. Özellikle de bu uzaylılar araştırmalarını belirli bir amaca yöneltebiliyor, Planetary tarama ile kıtaların fiziksel yerleşimini görebiliyor ve üslerindeki bedava Recycling Tank'ler ile çabucak gelişip nüfuslarını arttırabiliyorlar. Genellikle her zaman sizinle birlikte yere ayak basan diğer uzaylı ırkının da sizinle aynı güçlere sahip olduğunu unutmayın. Sizin insanlarla savaşta kaybettiğiniz zaman, diğer uzaylı ırkının daha da güçlenmek için kullanacağı zaman olabilir.

Karşı tarafın sayısını hemen öğrenin:

Öbür Progenitor ırkının nereye indiğini ne kadar çabuk öğrenirseniz, kullanacağınız stratejiyi de o kadar çabuk belirlersiniz. Eğer bu ırk yakınınızdaysa, ilk 20 senede kurabileceğiniz bütün birimler ve teknolojilerle var gücünüzle saldırma yöntemini seçebilirsiniz. Eğer öbür ırk biraz daha uzaktaysa, bu sefer de aradaki insan ırklarını ya da coğrafi engelleri tampon bölge olarak kullanır ve daha kesin bir zafer için gerekli hazırlıkları yaparsınız.

Ogre'nizi ya kullanın, ya da bırakın:

Ogre'yi asla upgrade edemeyeceğiniz için, bu birimin saldırı konusundaki katkısı oyunun giriş kısmıyla sınırlı, yani diğer oyuncular "Conquer" teknolojilerini bulmadan öncesiyle... Eğer oyuna bir insan ırkının hemen yanında başlarsanız, sadece Ogre'nizi ve keşif birimlerinizi kullanarak bir itaat anlaşması imzalatabilirsiniz. Bu elverişli durumdan



BİR UZAYLI OLARAK EN BÜYÜK KABUSUNUZ DİĞER PROGENITOR IRKININ YAKININDA BAŞLAMAK. VAKİT GEÇİRMEDEN BASKIN DÜZENLEMEYE BAKIN.



ARAŞTIRMALARINIZI YÖNLENDİREBİLDİĞİNİZ ZAMAN, ÖNCELİKLE HAVA GÜCÜNÜZ ÜZERİNDE ÇALIŞIN.

yararlanmaktan ve hemen bir savaş çıkarmaktan çekinmeyin.

Ogre'nizi keşif için kullanmayın:

Çevreyi keşfetme ve Unity Pod'ları patlatma işini Ogre'nizle yaparsanız onu yerli saldırılarıyla karşı karşıya bırakır ve geri getirilemez olan sağlığını yitirmesine sebep olursunuz. Doğru zaman gelene kadar Ogre'nizi bir üste bekletin.

Kitapçıkta olmayan özellik:

Bu kuralın bir istisnası var: Bir üssün iki kare yakınındaki Unity Pod'lar genelde hiçbir zaman yerli birim içermiyorlar, buralara Ogre ile güvenle dalabilirsiniz. Üssünüzden uzaklaştıkça yerli birimlerle karşılaşma olasılığı da artıyor. Artık bunu bildiğinize göre gördüğünüz her pod'a balıklama atlamayıp, üslerinizi Unity Pod topluluklarının yakınına kurarak içlerinde işe yarar şeyler bulma ihtimalinizi arttırabilirsiniz.

Hasarlı Ogre'leri polis gibi kullanın:

Ogre'lerin yararlı bir özelliği daha var: heybetli cüsseleri ve korkutucu görüntüleriyle, ne kadar hasar almış olurlarsa olsunlar, polislik işlerinde başarılı oluyorlar. Bir Ogre %70'ten fazla hasar alırsa onu Drone Riot sorunu yaşayan bir üsse yollayın ve salak robotların çenelerini kapatıp kuzu kuzu işlerinin başına dönmelerini keyifle seyredin.

Yapacağınız araştırmaları iyi seçin: İnsanlar gibi amaçsızca birşeyler yapmaya uğraşmak yerine araştırmalarınızı belli bir amaca göre yapabildiğiniz için, keşfettiğiniz şeyleri ana hedefinizle uyumlu bir şekilde kullanın. En tepeyi hedefliyorsanız çabuk bir şekilde Gene Splicing (B3), Ecological Engineering (E4) ve Environmental Economics (B5) geliştirin, çünkü bunlar kaynaklar üzerindeki üretim kısıtlamalarını kaldırıyor. Eğer tarzınız her yeri fethetmekse, Bioadaptive Resonance (C4), Doctrine: Air Power (E5) ve gelişmiş silahlarınız için de Mind/Machine Interface (C6) üzerine yoğunlaşın. Özellikle de Planet üzerindeki tek hava gücünü siz elinizde tutarsanız, diğerleri gerekli teknolojileri geliştirene dek tam bir üstünlük kurarsınız.

İNŞAATÇILAR İÇİN

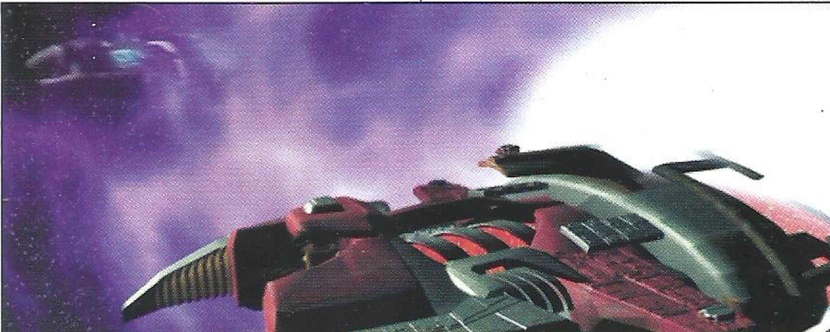
Alien Crossfire'ın yapımındaki önemli bir hedef de "inşaatçı" ırkların "fetihçi" ırklara karşı kullanabileceği özelliklerin arttırılmasıydı. Sonuçta da artık Planet üzerindeki daha agresif karakterlere karşı koymak ve imparatorluğunuzu genişletmek için düzinelerce yeni seçeneğiniz var. Aşağıda bu yeni özellikleri kısaca anlatıyor ve tam olarak nasıl yararlanacağınızı gösteriyoruz.

Okyanuslarda uygarlık kurun:

Okyanus bonusu ve iniş yeri özelliğine sahip yeni Nautilus Pirate ırkını seçmeseniz bile, Planet'teki denizlerde uygarlık kurmak çok yararlı sonuçlar doğurabilir. Üç yeni üs sayesinde okyanuslardaki kaynak üretiminiz artacaktır: Thermocline Transducer, Aquafarm ve Subsea Trunkline. Bu tesisleri düşününce tamamen okyanus üzerinde bir uygarlık kurmak bile mümkün olabilir; yine de karaya da bazı tesisler kurmak isteyebilirsiniz. Denizlerde erkenden kuracağınız bir imparatorluğun önemli bir faydası da okyanuslardaki Unity Pod'lara serbestçe erişebilmek olacaktır; bunlar kısa zamanda size çok şey kazandırabilir.

Kitapçıkta olmayan özellik:

Denizdeki bir Unity Pod'u savaş gemisiyle ya da Full Transport ile incelerseniz bir Isle of the Deep ya da



EĞER DİĞER PROGENITOR TEKRAR GİRİŞ YAPMADAN ÖNCE BAŞTAN YOK EDİLMİŞ OLSAYDI HAYATINIZ ÇOK DAHA KOLAY OLABİLİRDİ.



BURADA KORSANLARIN EN BAŞTAN GELEN BİR ÜSTÜNLÜKLERİ VAR, ONLARI YERLERİNDEN ÇIKARMANIZ KOLAY OLMAYACAK.

yeni Sealurk ile karşılaşma olasılığınız artar. Bunun sebebi şudur: Eğer boş bir nakliye yeriniz yoksa, oyun nakliye yeri gerektirmeyen birşey gelene dek sürekli zar atar (genellikle bir Isle of the Deep ya da Sealurk). Pod'ları açmak için bir Transport ve yerli birimlerle uğraşmak için yüksel moralli bir savaş gemisi, keşif için harika bir ikili oluşturabilir. Yerliler karşısında ek bonuslar için savaş geminizi yeni Resonance Laser ve Res 3 Armor ile donatın.

Ev işlerinizi yapmak için Probe takımları kullanın:

Gizli projeler, Probe takımlarına dayalı olarak iş yapmanıza imkan tanıyorlar. Başta, Hunter-Seeker Algorithm bütün Probe takımlarına karşı koruma sağlayamıyor; yeni Algorithmic Enhancement ile donatılmış Probe'lar, başarı şansı daha düşük olsa da HSA sahibi tarafı delip geçebiliyorlar. Nethack Terminus projesi de kurduğunuz bütün Probe takımlarına Algorithmic Enhancement veriyor; o yüzden bunu çabuk yapın. Terminus ayrıca Probe takımı hareketlerini de %25 oranında ucuzlatır; yani kısacası Probe stratejisi izleyenler için "olmazsa olmaz" bir proje. Son olarak, Covert Ops Center adlı tesisle Probe takımının moralini yükseltebilir ve düşman baskınlarında daha iyi savunma yapabilirsiniz.

Planetary Engine Grid kurun ve sonra enerjinizi depolayın: Orijinal SMAC'de birçok oyuncu Stockpile Energy'yi kuracak bina kalmadığı zaman akıl ederdi. Crossfire'da ise Planetary Energy Grid'in Stockpile Energy'ye eklediği +%25'lik oran, ekonomik zafer peşindeyken ya da Probe takımı stratejisi uygularken çok işinize yarayacak. Grid ayrıca bütün üslerde birer Energy Bank de yaratıyor ve normal enerji rezervlerinizi arttırıyor.

"Kaplumbağayı" oynarken zaman kaybetmeden Geosynchronous Survey Pod'lar kurun: Geosynchronous Survey Pod, üssünüzün üzerinde yörüngede dönerek görüş alanınızı genişleten ve aldığınız algılayıcı bonuslarıyla toplanan +25 savunma bonusu sağlayan bir uydu. GSP'un esas yararı Orbital Defense Pod dışında hiçbir şeyle yok edilememesi; bu karşı birim da oldukça pahalı. Yani savunma ağırlıklı oynamayı seviyorsanız bu uyduları olabildiğince erken üretin.

FETHETMEYİ SEVENLER İÇİN

Ancak Alien Crossfire'da "fetih" tarzı oyun da ihmal edilmemiş. Artık en sıkı savunma yapan rakibinizi bile yerle bir edecek yeni yaklaşımlar kullanabiliyorsunuz.

Yeni birim bileşenlerini uydurup karıştırın:

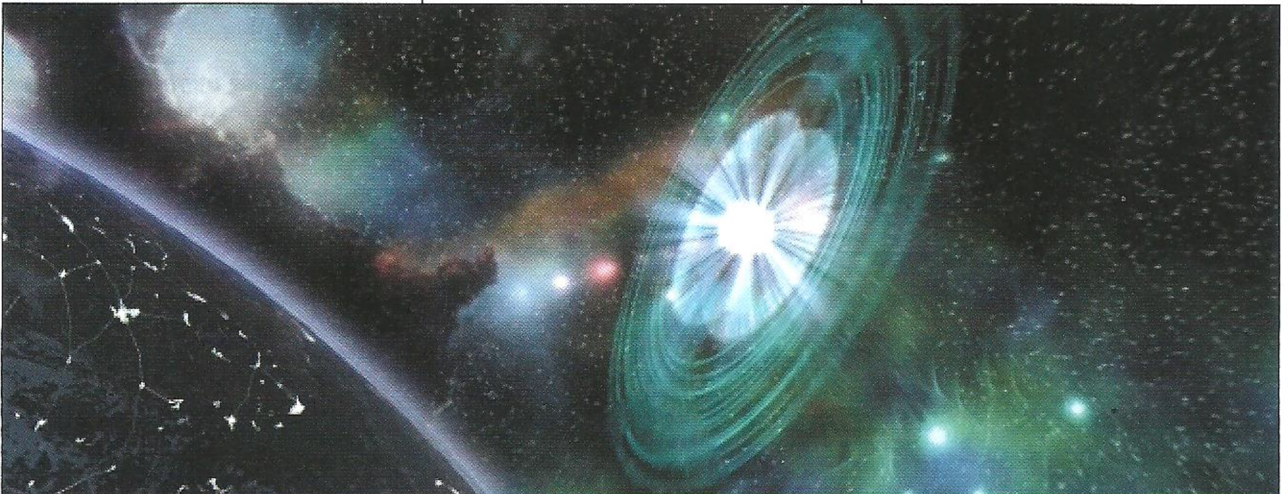
Alien Crossfire'da tam 14 tane yeni birim bileşeni geliyor. Bunların arasında gemileri yakalamanıza yarayan Marine Detachment ve hiçbir konvansiyonel silahın karşı koyamayacağı A30 String Disruptor gibi muhteşem şeyler de var. Soporific Gas Pod'lar savunma birimlerine anestezi etkisi yapıyor; Dissociative Wave özelliği de düşmanın özel yeteneklerinin bir kısmını etkisiz hale getirerek saldırıların şiddetini azaltıyor.

Yeni füze türlerinden faydalanın:

İki yeni füze başlığı ile rakibinizin altyapısını çökertebilirsiniz: Fungal Payload ve Tectonic Payload. Fungal Payload belli bir kareyi hedef alır, o karedeki gelişmeleri yok eder ve çevresine de yayılır. Tectonic Payload ise bir üssün batısında patlatıldığında o noktanın yüksekliğini arttıran bir depreme neden olur; böylece doğudaki yağış miktarını da azaltır. Bu tür ekolojik terörizm örnekler "inşaatçı" ırklara karşı çok etkilidir; çünkü büyümelerini, endüstrilerini ve ekonomilerini yavaşlatır.

BU YENİ DÜNYAYI TEKRAR TEKRAR ELE GEÇİRİN

Yeni ırklarda, stratejilerde ve özelliklerde ustalaştığınızda, Alien Crossfire ile birlikte gelen gelişmiş ırk düzenleme editörünü kullanabilirsiniz. Haritanın altını üstüne getiren güçlü ırklar da yaratabilir, ya da çok güçlü olmayan bir lideri oynayarak da kazanıp kazanamayacağınızı deneyebilirsiniz. Editörü ve oyun dünyasındaki yepyeni özellikleriyle, Alien Crossfire sizi uzun bir süre oyalayacaktır.



ALIEN CROSSFIRE'DA BAŞARILI BİR SALDIRI İÇİN GEOSYNCHRONOUS SURVEY POD'LARIN YOK EDİLMESİ ŞART.

DARKSTONE

Uma'nın dünyası keşfedilmek için bekleyen geniş alanlarla dolu ve her adımda da sizi öldürmeye çalışan kötü yaratıklarla karşılaşıyorsunuz. Yolculuğunuzu biraz kolaylaştırmak için Ardyl ve Marghor topraklarının tam çözümünü yayınlıyoruz.

Darkstone'u her oynayışınızda yedi tane kristal görevi rastgele olarak yaratılıyor. Amacınız bütün kristalleri bulmak, Time Orb'u yeniden yaratmak ve kötü Necromancer Draak'ı yenmek. Her dünya için altı değişik görev mümkün, yani aynı görevleri üstüste iki kez oynama olasılığınız oldukça düşük.

ARDYL TOPRAKLARINDAKİ GÖREVLER

The Sun Cross

Bölümler: 1-4

Ardyl'de gezinirken Drakus adındaki bir antikacıyla karşılaşacaksınız. Yeraltındaki zindandan Sun Cross'u bulup getirmenizi isteyecek. İşte bunu başarmak için yapmanız gerekenler:

İlk zindanın dördüncü bölümüne kadar aşağı inin ve Kaliba'nın müritlerinden biri olan Gondoor'u bulun. Sağdan ilk kolu çekerek Gondoor'un testinin ilk kısmını tamamlayın. Böylece önünüzdeki kapıyı açmanıza yarayacak anahtarın içinde bulunduğu sandığa erişebileceksiniz.

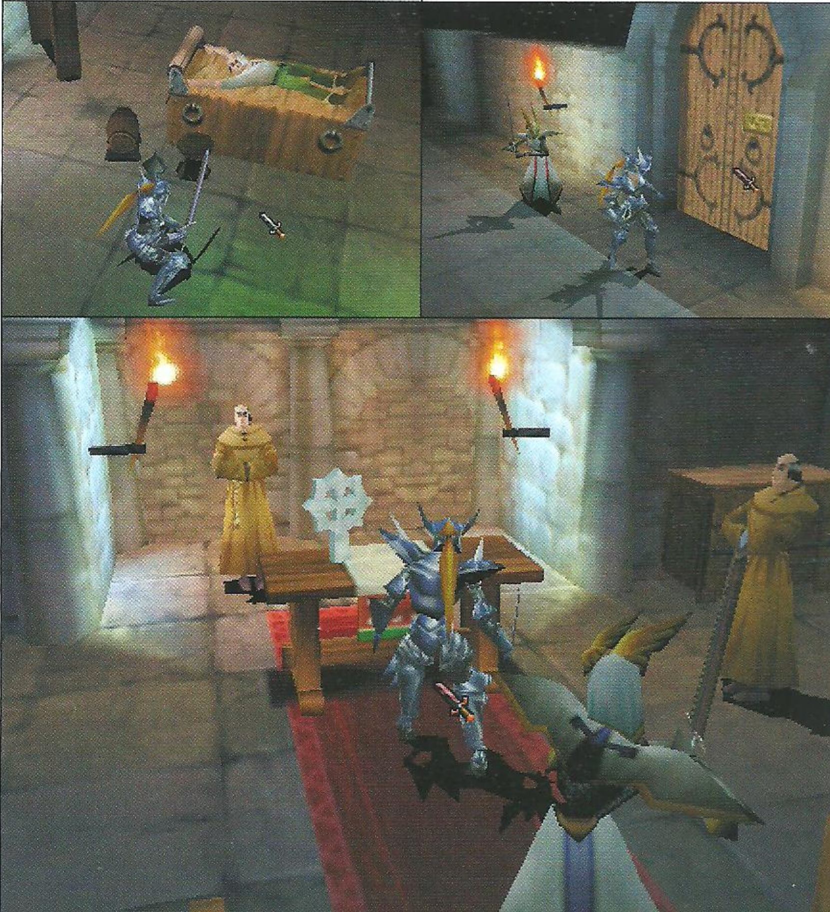
Bir sonraki salonda masanın üzerindeki adamı öldürmeyin. Bunun yerine önünüzdeki duvarda bulunan kolu çekin ve örümceklerin ikisini de öldürerek dışarı çıkmanızı sağlayacak anahtarı kapın.

Gondoor size üç silah seçeneği sunacaktır: kılıç, ok ya da asa. Bunlardan birini seçin ve size vereceği kolyeyi takın (karakterinizin inventory ekranındaki kolye kısmına yerleştirin).

Üçüncü kısımdaki manastıra yönelin ama içeriye girmeyin. Koridordaki cesedi arayın ve üzerinden çıkacak mektubu okuyun. Buradan gerçek Sun Cross'un manastırın içinde gizli bir odada bulunduğunu öğreneceksiniz.

Manastıra girin, ama önünüzdeki taşın üzerinde duran Sun Cross'u almayın. Bunun yerine duvardaki kitaplığı iterek gizli bir geçit bulun. Sun Cross'u almak için Skeleton Captain Inoc'u öldürün ve sonra Sun Cross'u Ardyl'da Drakus'a geri götürün.

Drakus size ihanet etti! Draak için çalışıyormuş. Specter'a dönüştüğü zaman onu yok edin, böylece ilk kristal sizin olacak.





» ARDYL ŞEHRİNDE DRAKUS ADLI BİR ADAMLA KARŞILAŞACAKSINIZ. SUN CROSS'U GETİREREK ONA YARDIM EDEBİLİRSİNİZ, ANCAK GERİ DÖNDÜĞÜNÜZDE DİKKAT EDİN.

Riken's Ghost

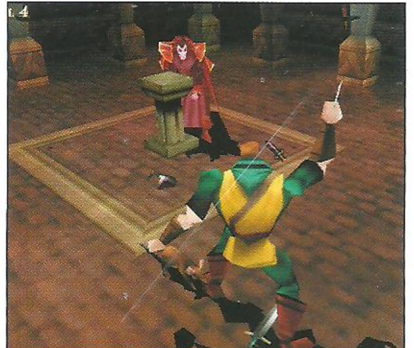
Bölümler: 1-4

Ardyl'deki köy harap olmuş durumda. Büyücü Zoram, Horn of Plenty'yi çalmış ve birisi onu geri getirene kadar da hiçbir şey eskisi gibi olmayacak. Köylülere yardım etmek için:

Birinci bölüme girerek Riken'ın cesedini arayın. Onun hayaleti bu görevi tamamlamanıza yardımcı olacak. Aşağıdaki bölümlerde iki Golem bulunuyor: bir Fire Golem ve bir Ice Golem. Bunları çabucak öldürmek için uzun menzilli silahları ve büyüleri kullanın. İkisini de öldürmek ve ölürken bıraktıkları elemental orb'ları almanız gerekiyor.

Dördüncü bölümde Zoram's Retreat ile karşılaşacaksınız. Riken'ın hayaletine elemental orb'ları verin, o da size Cloak of Clouds (Zırh: 2, Dayanıklılık: 20/20) verecektir. Bu pelerin ile duvarlardan geçebilir ve odanın ortasındaki taşın üzerinde duran Horn of Plenty'yi alabilirsiniz. Yapacağınız en iyi şey onu kapıp hemen kaçmaktır; eğer Zoram'ın saldırılarından kurtulabiliyorsanız dövüşmekle hiç uğraşmayın.

Horn of Plenty'yi köyün başkanına verirseniz Riken'ın hayaleti sizi birinci kristalle ödüllendirecek.





» HORN OF PLENTY'Yİ ALIP ARDYL'İ KURTARMAK İSTİYORSANIZ RIKEN'IN HAYALETİ EN BÜYÜK YARDIMCINIZ OLACAK.



MIKA'NIN BÜYÜSÜNÜ TERSİNE ÇEVİRMEK VE KÖYÜN KADINLARINI NORMALE DÖNDÜRMEK İÇİN, ELAS'TAN LANETLİ AYNAYI ALMALISINIZ.

The Sorceress

Bölümler: 1-4

Sorceress Mika, köyün kadınlarını taşa çevirmiş ve kendi güzelliği geri gelene dek onları serbest bırakmamakta kararlı. Köylüleri büyünün etkisinden kurtarmak için:

İkinci bölüme inin ve içinde ayna bulunan bir sandık arayın. Sonra dördüncü bölüme inin ve Fountain of Youth'un yanında kendi çirkinliği yüzünden üzülen Elas'a aynayı verin. Az önce elindeki lanetli aynayı size verecektir. Onu orada kendisiyle başbaşa bırakın ve Sorceress Mika'ya geri dönün.

Mika'ya lanetli aynayı verdiğinizde ayna onu güzel olduğuna inandıracaktır. Mika köyü büyüden kurtaracak ve köylüler de size birinci kristali verecekler.

Genna's Disease

Bölümler: 5-8

Genna bilinmeyen bir hastalığa yakalanmış ve kayınbiraderi Gutrick de onu nasıl kurtaracağını bilmediğini söylüyor. Genna'yı kurtarıp ikinci kristali almak için:

İçinde Gutrick'in Genna'yı zehirlediğini ima eden bir mektubun bulunduğu sandığı arayın. Gutrick pişman olacak ve sizi Sorcerer Ger'e götürecek, Ger de size panzehiri koymanız için bir kap verecek.

Beşinci ve sekizinci bölümlerden (aradakiler de dahil) dört tane Prism toplayın ve altıncı bölüme geri dönün. Dört tane prizmayı merkezdeki taşların üzerlerine yerleştirdiğinizde, ortadaki taşın üzerinde mor bir ışık parlayacak. Ger'in size verdiği kabı taşın üzerine yerleştirip panzehiri alın.

Panzehiri Genna'ya ulaştırdığınızda size ikinci kristali verecek.

The Unicorn

Bölümler: 5-8

Asma kilitle bir kazığa bağlanmış olan bir Unicorn ile karşılaşacaksınız. Onun yanındaki peri de sizden, Unicorn'u serbest bırakmak için gerekli anahtarı verebilecek olan Felder the Sorcerer'ı bulmak için yardım isteyecek.

Beşinci bölüme girin ve karşılaşacağınız engelleri aşarak altıncı bölüme inin. Kilitli kapının üzerinde periyi kullanarak içerideki altınlara ve eşyalara ulaşabilirsiniz. Sekizinci bölüme gidin ve yine periyi kullanarak Felder'ın laboratuarının kilitli kapısını açın. Felder periyi yakalayacak ve onu kurtarmak için Felder'ı öldürmek zorunda kalacaksınız. İşini çabucak bitirmek için uzun menzilli silah veya büyülerinizi kullanın.

Peri size anahtarı verecek; onu kapıp üst kata çıkın ve Unicorn'u serbest bırakın. Peri size ikinci kristali verecektir.



BU ZAVALLI UNICORN'U SERBEST BIRAKMANIN "ANAHTARI" PERİ. ANCAK ÖNCE PERİNİN KENDİSİNE YARDIM ETMELİSİNİZ.



GENNA'NIN HASTALIĞINI TEDAVİ ETMEK İÇİN ZİNDANDAN DÖRT PRİZMA TOPLAMALISINIZ. BUNLARI DOĞRU YERLERE YERLEŞTİRDİKTEN SONRA PANZEHİRİ ALMAK İÇİN GAR'IN KABINI KULLANIN.

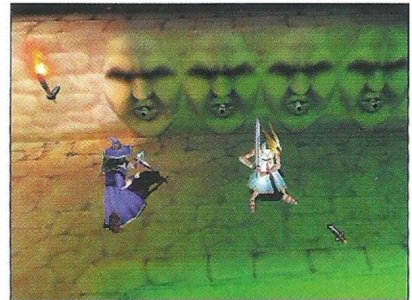
The Reed's Song

Bölümler: 5-8

Ardyl'i adım adım dolaşın ve Fairy gölünü bulun. Davulu çaldığınız zaman gölün perisi belirecek ve sizin için bir şarkı çalacak (The Song of the Snakes). Size şarkıyı çalmak için kamışları küçükten büyüğe doğru sırayla kullanmanız gerektiğini söyleyecek. Bu görevi tamamlamak için:

Beşinci, altıncı ve yedinci bölümlerde içinde kamışlar bulunan sandıkları arayın. Bunları yanınıza alın ve sekizinci bölüme yönelin. Bölümün ortalarına yakın olan Mouth Room'u bulun ve kamışları ağızlara yerleştirin. Soldaki en kısa olanla başlayın ve sağdaki en uzunla bitirin.

Şimdi Song of the Snakes çalacak, köprü inecek ve yılanlar hipnotize olacaklar. Şarkı hala çalarken köprüyü geçin ve kristali kapın; şarkı çaldığı sürece yılanlar size dokunmayacaklar. Ardyl'e dönerek görevinize devam edin.







KAMIŞLARI TOPLAYIN VE SEKİZİNCİ BÖLÜMDEKİ AĞIZLARA SIRAYLA YERLEŞTİRİN. BÖYLECE KRİSTALE ERİŞECEKSİNİZ.

MARGHOR TOPRAKLARINDAKİ GÖREVLER

The Treasure

Bölümler: 9-12

Bu görevi tamamlamak için bir sürü iş yapmanız lazım, o yüzden derin bir nefes alın ve okumaya başlayın. Land of Marghor'u araştırarak Brother Jean'i bulun. Sizden Ra'nın gözünü bulmanızı ve körlüğüne çare olmanızı rica edecek. Bu kristali elde etmek için:

Dokuzuncu bölümdeki Ocular Globe'ları yine aynı bölümdeki heykelin boş olan gözlerine yerleştirin. Heykelciği alarak yolunuza devam edin. Biri onuncu, diğeri de onbirinci bölümde olmak üzere iki tane daha Ocular Globe bulacaksınız. Bunları da onuncu bölümdeki heykelin gözlerine yerleştirin. İkinci heykelciği de alarak devam edin.

Onbirinci ve onikinci bölümlerden alacağınız son iki Ocular Globe'u da yine onbirinci bölümde bulunan heykelin gözlerine yerleştirin, sonra da heykelciği alın. Onikinci bölümde Solar Room'a girin (yerde saat benzeri bir şekil olacak) ve duvarlardaki ipuçlarını okuyun. Altın heykelciği saat 7'nin üstüne, gümüşü saat 10'un üzerine ve bronzu da saat 3'ün üzerine yerleştirin. Böylece bir kapı açılacak; içerideki sandıktan Eye of Ra'yı alın ve Brother Jean'e geri dönün.

Brother Jean size bir büyüteç verecektir; bunu sonraya saklayın ve Bartalan adasının yakınlarında balık tutmakta olan Gar'ı bulun. Gar'ın taze balıklarından birazını alıp marangoz Rhino'ya götürün. İstediğiniz şeyi tamir edebileceğini söyleyecektir. Rhino'yu peşinize takın ve Bartalan adasına götürün, sonra da köprüyü tamir ettirin. Köprüyü geçin ve "Dikkat! Mayın tarlası!" yazan levhayı okuyun.

Önünüzdeki işareti okuyabilmek için büyüteci kullanın. Sandığa güvenli bir şekilde ulaşmak için ağaçtan sola dönün, suyun yanından geçin ve sandığa kuzeyden ulaşın. Sandığı açarak içinden sayfaları boş olan bir İncil çıkarın.

Marghor'u araştırarak Temple of Eras'ı bulun (unutulmuş bir tanrı). Onu çağırmak için mezarının yakınındaki tabaklara yiyecek koyun ve ona İncil'i verin. Sayfalara birşeyler yazacak ve sizden bunları kabul edecek birini bulmanızı isteyecek.

Word of Eras'ı Brother Jean'e vererek yitirdiği inancını yeniden kazanmasını sağlayın. Eras'a geri döndüğünüzde sizi bir kristalle ödüllendirecek.

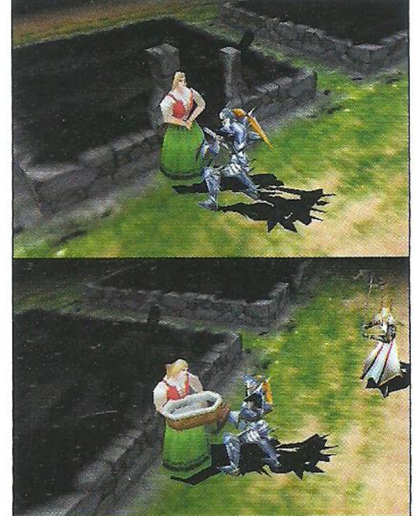
The Baby

Bölümler: 9-12

Yanmış köyde Lucy size kertenkele adamların bebeğini kaçırdığını anlatacak. Bebeği kurtarmak ve kristale ulaşmak için:

Lucy'nin kocası Josh'un yaralı bir şekilde yattığı adayı bulun. Ona bir sağlık iksiri verdiğinizde o da size görünmezlik scroll'u verecektir. Dokuzuncu bölüme girin ve onikinci bölüme kadar inin. Bebek buradaki bir odada gizli bir törenle kurban edilmek üzere...

Karakterlerinizden biri odanın dışında beklesin, diğerinin üzerinde de görünmezlik scroll'unu kullanın. Bebeği taşın üzerinden kapın ve kapıdan dışarı fırlayın (kertenkele adamlarla dövüşmekten kaçının). Bebeği Lucy'ye geri götürdüğünüzde size bir kristal verecektir.




» BEBEĞİ KURBAN EDİLMEKTEN KURTARIN VE LUCY'YE GERİ GÖTÜREREK BİR SONRAKİ KRİSTALİNİZİ ELDE EDİN.

The Hive

Bölümler: 9-12

Yerli köyündeki kuyunun suyu kurumuş. Köylüler de sizden yardım bekliyorlar. Onları tekrar suya kavuşturmak için:

Kuyuya girerek dokuzuncu bölüme ulaşın ve sonra onuncu bölüme geçin. Bu bölümde bir tahtta oturan bir iskelet bulacaksınız; onu öldürüp üzerinden Armor of Fear (AC 10, Dayanıklılık: 55/55, Mana: 275/275) alın.

Onbirinci bölümde, bitkileri Magic Bomb'larla ya da elle saldırarak öldürün ve Rosso'yu kurtarın. Rosso size Sword of Elron'u verecektir; aşağıdaki Queen ancak bu silahla öldürülebiliyor.

Onikinci bölümde Queen'in odasına ulaşmak için telleri kesin. Armor of Fear'ı kuşanın ve Sword of Elron'u kullanarak Queen'i öldürün (diğer arkadaşınızı yapay zekanın yönetimine verin, o da etrafta toplanan diğer arılarla uğraşsın). Ölü Queen'den kristali alın ve zindandan çıkarak yolculuğunuza devam edin.





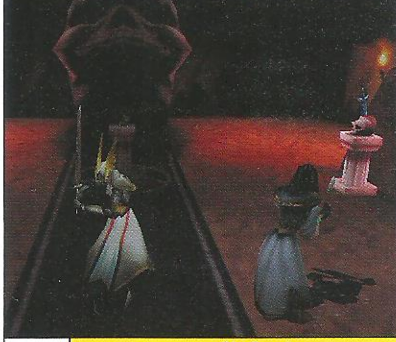

» WORD OF ERAS'I BULMAK İÇİN BİR SÜRÜ İŞ YAPMANIZ LAZIM. ONU BULDUKTAN SONRA BROTHER JEAN'E GÖTÜRÜN VE İNANCINA YENİDEN KAVUŞMASINI SAĞLAYIN.




» KRALİÇE ARIYI YENMEK İSTİYORSANIZ, ROSSO'YU KURTARIP SWORD OF ELRON'U ALMALISINIZ.









HORGAN'IN VERECEĞİ GÖREVİ KABUL EDERSENİZ, TOPLAYABİLECEĞİNİZ BİRÇOK KILIÇLA KARŞILAŞACAKSINIZ.

Horgan
Bölümler: 13-16

Yaşlı Horgan, Korgan the Orc Chieftain'ı öldürüp kendisinde çaldığı Crystal of Life'ı geri getirmenizi rica edecek. Bu görevi tamamlamak için:

Orc'ların saklandığı şarampolü bulun ve onları tek tek dışarı çekerek savaşın. Korgan'ın da işini bitirerek Crystal of Life'ı alın. Kristali Horgan'a geri götürün, o da size onüçüncü bölüme girmenin sırrını versin. Oyunculardan biri girişin yakınındaki ışınlanma yerinin üzerinde durmalı; Horgan'ın kolyesini takmış olan diğer oyuncu da zindana girmeli.

Aşağıda yenmeniz gereken gardiyanlar var, bunlardan ilki onüçüncü bölümdeki Gartol. Kılıcıyla her vuruşta sizi daha geri atıyor, o yüzden işini kısa yoldan bitirmek için uzaktan saldırın. Kılıcını alın (Hasar: 24-32, Dayanıklılık: 25/25) ve ondördüncü bölüme yönelin. Burada Digmar'ı öldürün ve Gartol'unkinin aynısı olan kılıcını alın. Onbeşinci bölüme geçin ve beklemeden onaltıncı bölüme ilerleyin.

Temple of Death'i bulun ve gardiyanlardan aldığınız kılıçları oradaki taşların üzerine yerleştirin. Kristalle birlikte son gardiyan olan Hassan da belirecektir. Kristali kapın, Hassan'ı öldürün ve kılıcını da alın (Hasar: 4-6, Dayanıklılık: 10/10).

The Poison
Bölümler: 13-16

Onüçüncü bölümün girişinin hemen dışında Eraldus'u bulacaksınız. Sizden, örümcekler tarafından kaçırılan karısı Angelique'i kurtarmanızı rica edecek. Başarırsanız size güçlü bir silah vereceğini de söyleyecek. Bunu yapmanın yolu:

Onüçüncü bölümde Angelique'in tutulduğu hapishaneyi bulacaksınız, ama anahtarı daha aşağıda. Onu kurtarmak için bir Teleportation scroll'una ihtiyacınız olacak, bulmak için gözünüzü dört açın. Ondördüncü bölüme inin ve Offerings Room'a girin. İki zehir şişesini aldıktan sonra da onbeşinci bölüme geçin. Oradaki zehir odasından da iki zehir şişesi daha bulun ve sonra onaltıncı bölüme inin.

Crystal Room'a gidin ve üç zehir havuzundan herbirine birer Antidote potion atarak kristali serbest bırakın. Eğer Eraldus'un silahını istemiyorsanız şimdi gidebilirsiniz. Eğer Angelique'i kurtarmayı seçtiyseniz, onbeşinci bölüme geri dönün ve zehir şişelerini fıçıların içine atın; sonra aynı şeyleri onaltıncı bölümde de yapın. Böylece Master's Room'un kapısı açılacak.

Master's Room'a girin, Draak'la karşılaşın ve odadaki iki sandığa erişebilmek için Aracach ile savaşın. Bunlardan birinde Njoliner adında dev gibi bir çekiç, diğerinde ise Angelique'in hücresinin anahtarı var. Hapishaneye girin ve Angelique'e Teleportation scroll verin. Zindanı hemen terkedecektir.

Gidip Eraldus ile konuştuğunuzda, sizi ödüllendirme vaadini yerine getirmeyecek. Onu öldürdüğünüzde ise Angelique bir kurda dönüşecek. Onu da öldürün ve Eraldus'un anahtarını kullanarak sandığı açın. İçinde Master's Sword (Hasar: 24-32, Dayanıklılık: 30/30) sizi bekliyor.

Shadire
Bölümler: 13-16

Marghor'da Shadire'i bulun. Size kertenkele adamların birtakım yumurtalar ürettiklerini anlatacak. Şehri bu tehditten kurtarmak için:

Onüçüncü bölüme girerek Prisoner'ı bulun. Hücresinin dışındaki kolu kullanarak onu kurtarın, size Celestial Symbol verecektir. Onu yeryüzüne çıkarın ve Celestial Sword'a giden yolu tıkayan taşları yok etmekte kullanın.

Zindana geri dönün ve onüçüncü bölümdeki yumurtaları yok etmek için Celestial Sword'u kullanın. Shadire'e geri döndüğünüzde size Celestial Dagger'ı verecek. Onaltıncı bölüme kadar inin ve taşın üzerine Celestial Dagger'ı yerleştirin. Böylece kristal yerinde duracak ve siz de onu alabileceksiniz. Marhgor'a dönerek yolunuza devam edin.







SHADIRE, KERTENKELE ADAMLARIN YUMURTALARINI YOK ETMENİZİ İSTEYECEK. BU GÖREVİ YAPMAK İÇİN ZİNDANA DALIN VE CELESTIAL SWORD'U BULUN.

DRIVER

Kalabalık caddelerde direksiyonun başına geçip manyak gibi araba kullanmak tabii ki çok zevkli. Ancak oyunu kaydetme özelliğinin yeterince iyi olmaması sebebiyle bazı görevler insanı oldukça zorlayabiliyor. İşte çaresi!

GENEL SÜRÜŞ İPUÇLARI

Tam bir viraja girerken el frenine asılarak arabanızın arka tarafını attırın ve direksiyonu ters yönde çevirerek arabayı yol hizasında tutun (ralli sürücülerinin yaptığı gibi). Bunu normal frenle de yapabilirsiniz, ama o zaman hızınız düşer. Biraz tecrübe kazandıktan sonra daha da keskin dönüşler yapabilmek için "Max steering lock" düğmesinin ayarını değiştirin. Böylece daha sert bir şekilde "pati çekebilir" ve normale daha çabuk dönebilirsiniz. Eğer engeller arasında sağa sola kaçmanız gerekiyorsa, her dönüşte ayağınızı (elinizi desek daha doğru galiba) gazdan bir an için de olsa çekin. Böylece arabanın ağırlığı öbür tarafa kayacak ve lastikleriniz biraz daha fazla "ısıracak."

SÜRÜŞ OYUNLARI

Getaway: Polisleri ekmenin en iyi yolu trafiğe ya da ağaçların arasına dalmak ve oradan gitmek. Polis için engel yaratmak istiyorsanız sivil arabalara hafifçe çarpıp onları polislerin yolunu üzerine doğru itin. Polislerin sizi yalnızca önlerinde bir bina yoksa görebildiklerini unutmayın; bu yüzden dönüşleri oldukça hızlı ve keskin yapmaya bakın. Bunu becermek için dar ara sokaklar oldukça uygun.

Pursuit: Kavşaklarda hedefinizi kaybetmek işten bile değil; o yüzden onun ne yöne gideceğini bir sonraki kavşağa gelirken nasıl hareket ettiğinden kestirmeye çalışın. Ayrıca sizi şaşırtmak için hazırlanan hilelere de çok dikkat edin. Doğrudan bir vuruş daha fazla hasar verecektir, ancak sert çarpışmalar sizi yoldan çıkarıp değerli zamanınızdan çalacakları için çarpışmalarda mümkün olduğu kadar daha yumuşak olmaya dikkat edin.

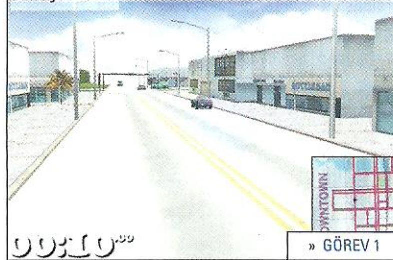
Survival: Kaçınmanız gereken en önemli şey bir duvara ya da binaya sıkıştırılmak. Polislerden kaçarak sürekli hızlı bir şekilde ilerlerseniz, onlar size çarptığında daha az hasarla kurtarabilirsiniz. Bir dakikadan uzun süre hayatta kalırsanız bunu başarı olarak görün.

Cross Town Checkpoint: Çizeceğiniz rotayı optimize ederseniz (mesela elektrik direklerinin ya da ağaçların arasından giderek) bir kontrol noktasından diğerine geçerken zamanınızın bir kısmını da taşıyabilirsiniz.

TrailBlazer: İşaretler yaklaşık birer saniye aralıkla dizildiklerinden dolayı, birini kaçırdığınız taktirde geri dönme şansınız pek yok. Gazı köklemeye devam edin ve toplayabildiğiniz kadar fazla toplamaya çalışın.

GÖREVLER

Interview:
Listedeki hareketleri yapabilmek için 60 saniyeniz var, ama ustalar bunu 25 saniyede de başarabilirler. Şunu deneyin: Patinaj çekerek kalkın (Burnout) ve tüm hızınızla duvara doğru gazlayın (Speed); tam çarpacakken de frene asılın (Brake). Şimdi geri geri gidin ve direksiyonu yana kırın, böylece motorun ağırlığı arabanın ön kısmını savuracak ve geri döneceksiniz (Reverse 180). Burnout tuşunu basılı tutun ve sağa ya da sola dönerek 360 numarasını da becerin. Sonra da otoparkın çevresinde dışarıdan bir tam tur atın (Lap). Son olarak da otoparkın yan kısmındaki sütunların arasında slalom yapın, bittikten sonra son sütunda el frenine asılarak (Handbrake) aynı sütunlardan slalom yaparak geri dönün (Slalom) ve listenizi tamamlamış olun.


» GÖREV 1

Görev 1: The Bank Job
Nehrin üzerindeki köprülerin herhangi birinden geçin. Polisleri kafanıza takmayın; alarm çalana kadar ayağınızın altında dolaşmayacaklar. Bankanın önüne park etmeden önce saatinizde 15 saniyenin kalmış olmasına dikkat edin, yoksa banka personeli şüphelenecektir. Ortadaki yoldan gidin, zaten sadece oradan gidebilirsiniz. Alarm çalmaya başladığında polisler sizin robot resminizi çıkaracaklar; bu yüzden de hız yapmasanız ya da trafik kurallarını çiğnemeseniz bile sizi takip etmeye başlıyorlar. Eğer sizi göremezlerse takipten vazgeçiyorlar; bir gözünüzü radarda tutun ve onlardan kaçmaya bakın. Lockup'ta yavaşlayın, yoksa adamlarınız arabadan çıkamazlar.

Görev 2: Hide the Evidence
Batıya giden geçide girmeyin; burası çok dar olduğu için polisler sizi kolayca durdurabilir. Bunun yerine dümdüz gidip eğri köprüden geçin ve Miami



» GÖREV 3

Beach'e yönelerek dört şeritli yola girin. Peşinize adam takmaktan kaçınmak, bir kere takıldıkları zaman onlardan kurtulmaktan çok daha kolay...

Görev 3: Ticco's Ride
Solunuzdaki köprüye dalın, böylesi sağdan gitmekten daha kısa. Ne yaparsanız yapın peşinize adam takmayın, çünkü polislerle uğraşacak zamanınız yok. Ticco's'a gelince sağa çekin, sonra da herhangi bir yoldan Coral Gables'a gidin.

Görev 4: Case For A Key
Burada hasar durumunuza dikkat edin, oldukça uzun bir görev. Ortadaki yolu takip edin, ama burada zamanın ucu ucuna yettiğini de aklınızda tutun. Polisler konusunda endişelenmeyin; hiçbiri bölümleri bitirmenize engel olamaz. Dört şeritli yolu baştan sona geçin ve sağa saparak ikinci amacınızı da gerçekleştirmek için "Gentle Blues Bistro"ya gidin. Dodge Island'a giderken yoldaki engellere dikkat etmeniz gerekiyor; yol çok dar olduğu için bunlardan kaçmanız zor olabilir. Dodge Island'a ulaştığınızda işaretleri takip edin, bunlar sizi doğruca hedefinize götürecekler. Parketmiş diğer arabaların arasına parkedin ve kötü adamın gelip sizi anahtara ulaştırmasını bekleyin.

Görev 5: The Clean Up
Motelin batısından dört şeritli yola çıkın; buradaki yol engelleri sizi çok zorlamamalı. Evin kenarına parkedin ve arka kapıdan girin. İkinci bölümde ise

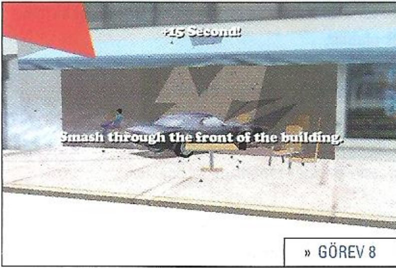

» GÖREV 5

daha rahat davranabilirsiniz. Becerebilirseniz polislerden kaçının; Miami'nin ortasında onları atlatmak kolay olmayabilir. Son hedefiniz ise Eastern Downtown'daki bir garaj.

Görev 6: Tanner Meets Rufus
Burada dört şeritli yolu takip edin. Eğer peşinize polis takılırsa onlardan kurtulmak için zamanınız olmayacak, bu yüzden Valium'da arabanızı cici çocuklar gibi kullanın.

Görev 7: Bust Out Jean-Paul
Polisi köşelere sıkıştırmaya çalışın; sizin onu çarpmanıza imkan verecek kadar yavaşlayacaktır. Sakın onu gözden kaybetmeyin. Onu yakaladıktan sonra Bal Harbor'daki eve gidin Peşinize adam takmasanız iyi olur, çünkü etrafta polisler olursa adamlar garaj kapısını açmıyorlar.

Görev 8: Payback
Nehrin üzerindeki herhangi bir köprüden geçin. Devirebildiğiniz kadar masa ve sandalye devirin; herbiri için ek zaman kazanıyorsunuz. Restoranları dağıtmak için belli bir sıra yok, radarınıza bakıp en yakındakine gidin. Bu görevde polislere dikkat edin; birkaç lokantayı harcadıktan sonra Fuzz peşinize takılacaktır.

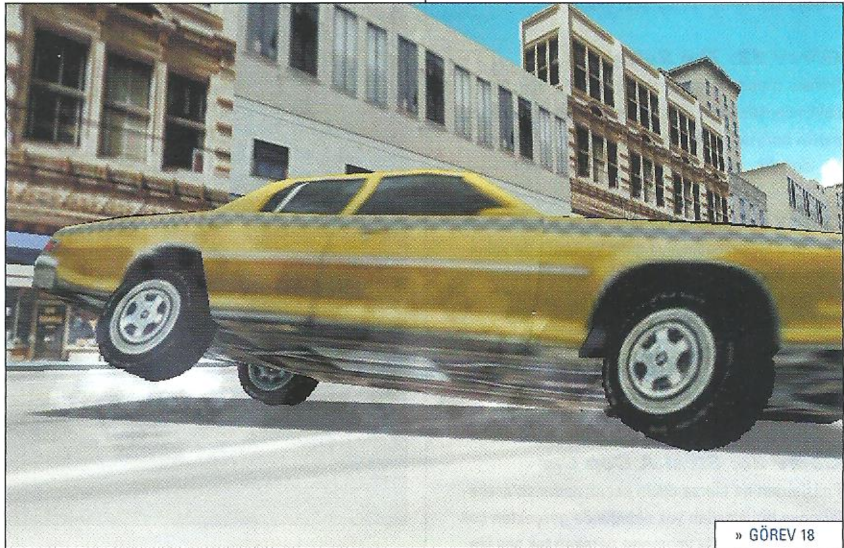


» GÖREV 8

Görev 9: Superfly Drive
Burada resmen uçmanız gerekiyor, zamanınız çok kısıtlı. Şehir merkezine geldiğinizde Miami Beach'e giden geniş yola girin; buradaki yol engellerinden kaçmanız daha kolay. Bu yol biraz daha uzunca, o yüzden çarpmayın ve zaman kaybetmeyin. Arabanız yeterince hızlı olduğu için peşinize polis takılsa bile onları ekebilirsiniz. Arabanıza birkaç çizik alarak burayı atlatabilirsiniz (sonuçta etraf karanlık), ancak büyük bir kaza yaparsanız varış noktasına gitmeyi aklınızdan bile geçirmeyin.

Görev 10: A Shipment's Coming In
Sağdaki köprüden geçin ve sağ taraftaki ilk dar sokağa dalın. Dodge Island'a geldiğinizde hangi yoldan geldiğinizi aklınızda tutmaya çalışın, çünkü geri dönerken kaybolmak çok kolay.

Görev 11: Bait For A Trap
Bu görevin ilk kısmında zamanınız çok az, o yüzden seçebileceğiniz birkaç değişik yol var. Ya Miami Beach'e giden dört şeritli yola girin (burası daha uzun, ama daha hızlı gidebiliyorsunuz), ya da kısa ve dar yola girerek doğrudan Bal Harbor'a çıkın. Dar yola girerseniz polislerin dikkatini çekmemeye çalışın, yoksa döşeyecekleri engeller sizi çok yavaşlatır. Arabayı çarptıktan sonra eğimli köprüden geri dönün ve Miami Beach'e gidin. Takip eden arabanın çok ilerisine giderseniz sizi kaybedecek ve dolayısıyla görev bitecektir, o yüzden arkanızı sürekli kollayın.

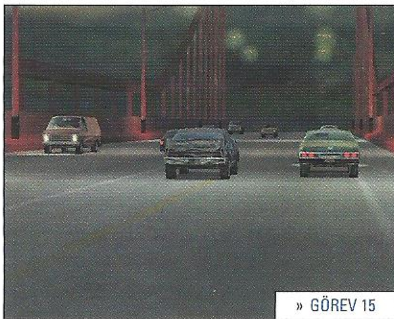

» GÖREV 18

Görev 12: Take Out Di'Angio's Car
Bu baş belası herifin arabasını mahvetmenin en iyi yolu dönüşlerde onu köşelere sıkıştırmak ve böylece çok yavaşlayacaktır. Arabayı iyice hurdaya çevirdikten sonra artık içindekini de öldürmenin yollarını arayabilirsiniz.

Görev 13: The Informant
Bu görevin başında çok hızlı olmalısınız, tren oldukça hızlı gidiyor. Bu treni gözden kaçırmamaya bakın. Polisler hakkında çok fazla dertlenmeyin. Tren rayların bittiği noktaya geldiği zaman, kenara çekmek için sadece birkaç saniyeniz kalıyor.

Görev 14: The Casino Job
Chinatown'a doğru yönelin ve tramvaylara dikkat edin. Deponun girişi tam olarak blokların güney ucunda bulunuyor. Kapalı yere girdiğinizde polisler sizi büyük ihtimalle göremeyecekler, biraz rahatlayabilirsiniz.

Görev 15: The Briefcase
Bu uzun görevde arabanıza dikkat edin. İlk üç hedefin yanından doğruca geçip gidin, bunlarda durmanıza gerek yok. Genel olarak polislerden uzak durmaya bakın, çünkü son hedefe ulaşırken peşinizde birileri olursa büyük ihtimalle arabanızı hurdaya çevirirsiniz.


» GÖREV 15

Görev 16: Guns In The Trunk
Bu görevin her iki kısmı için de zamanınız çok bol, o yüzden biraz dikkatli davranın ve polislerin yoluna çıkmayın. Jimmy polislerin işe karışmamasını her zaman tercih eder.

Görev 17: Visit To The Mall
Bu görevin ilk kısmında zaman çok dar, siz yine de arabanızı çizmemeye özen gösterin. İkinci kısım ise çok uzun ve polisler yakanızı bir türlü bırakmıyorlar. Tramvaylardan faydalanabilirsiniz. Eğer birinin arkasına geçebilirseniz, sizi izleyen polis büyük ihtimalle ona çarpacak ve biraz olsun nefes alabilmenizi sağlayacak.

Görev 18: Taxi!
İşte ilk görevde öğrendiğiniz bütün numaraları sergilemek için beklediğiniz büyük bir fırsat. Birkaç çarpma ve atlama da yaparsanız, Goldstein neye uğradığını şaşıracaktır.

Görev 19: In The Pickup
Bu görevde tek yapmanız gereken sakin ve yumuşak olmak. Sert bir çarpmada kutu parçalanacak, o yüzden dikkatli olun. Polislerden ne pahasına olursa olsun kaçın; onlar sadece sizi daha çabuk patlatacaklar. Biraz ağırdan alabilirsiniz, acele etmek bu bölümde işe yaramıyor.

Görev 20: Cozy To The Chopper
Bu görevde neredeyse hiç zamanınız olmadığı için her iki kısımda da uçarcasına gitmeniz gerekiyor. Polisler konusunda endişelenmeyin; arabanız tek parça kaldığı sürece görevi bitirebilirsiniz. Yağmura dikkat edin, yerler ıslakken arabanız gerçekten kötü kayıyor. Köşeleri geniş alın ve erken girin, yoksa kendinizi duvarlardan kazırsınız.

Görev 21: The Chinatown Pickup
Bu görevin ilk kısmında rahat davranabilirsiniz. İkinci kısımda ise en son noktaya ulaşabilmek için oldukça uzun bir süre güneye gitmeniz lazım.

Görev 22: The Mercy Mission
Burada tek yapmanız gereken hızlı olmak; kendinizi biraz rahat hissedeceğiniz son kısma kadar nefes

almaya bile zaman bulamayacaksınız.

Görev 23: The Setup
Polisler otoparkta gerçekleştireceğiniz buluşma hakkında istihbarat almışlar ve size bir "hoşgeldin" partisi hazırlamışlar. Sizin göreviniz mi? Tabii ki onları ekmek!

Görev 24: The Hyde Street Pickup
Doğruca Embarcadero'ya gidin ve sonra da yolun sonuna kadar ilerleyin. Zamanınız oldukça kısıtlı, o yüzden pek sallanmasanız iyi olur.

Görev 25: Tanner and Slater
Yapmanız gereken tek şey adamı yakalamak. Gerisini biliyorsunuz.

Görev 26: Steal A Cop Car
Polislerden ne olursa olsun kaçın; nedense arabalarından biri ortadan yok olduğunda gerçekten çok kızıyorlar. Sonlarda yapmanız gereken tek şey ise polislerden kaçmak, ama bunu yapacak zamanınız pek kalmıyor.

Görev 27: Lucky To The Doc's
Bu görevin ilk kısmında harcayacak tek bir saniyeniz bile yok. Çarpmak ya da sert dönüşlere sakince girmek yasak! İkinci kısımda zamanınız biraz daha rahatlıyor, ancak peşinize polis takılırsa onları atlatmanız gerekecek.

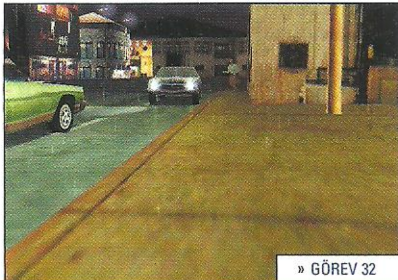
Görev 28: The Chase
Burada önemli birşey yok. Her zamanki takip taktiklerinizi uygulayın.

Görev 29: Maya
Bu görevdeki ikinci kısım diğer tüm görevler arasında herhalde en dar zamanlı olan kısım, bu yüzden tek kelimeyle rüzgar gibi gitmeniz lazım. Ayrıca ilk kısmı da sakın hafife almayın.

Görev 30: The Maddox Hit
İlk kısımda önemli olan şey hızlı olmak. Zaman geçirmeden kat otoparkının en üst katına tırmanın.

Görev 31: Lucky To The Crib
Görevin ilk kısmında çok hızlı davranmanıza gerek yok, ama ikinci kısımda yine uçmanız lazım. Özellikle ikinci kısımda peşinize birilerini takmanız hiç de iyi olmaz; çünkü ondan kurtulmak için yeteri kadar zamanınız olmayacak.

Görev 32: The Beverly Hills Getaway
İlk kısımda oldukça hızlı ilerlemeniz lazım (bir benzerlik sezdiniz mi?). İkinci bölümün sonlarında ise bunu yapabilmek iyice zorlaşıyor, çünkü birileri yine polise bilgi sızdırmış. Polisler sizi deponun orada bekliyor olacaklar.


» GÖREV 32


» GÖREV 22



» GÖREV 35

Görev 33: The Test Run
Sadece hızlı, ama çok hızlı bir şekilde sürmeniz gerekiyor o kadar...

Görev 34: Grand Central Station Switch
Bu görevin ilk iki kısmında zamanlarınız birbirine ekleniyor, o yüzden ilk kısımda fazla oyalanmayın. Üçüncü kısımda ise peşinize hem kötü adamlar, hem de polisler takılacak.

Görev 35: Luther's Heap O' Junk
Yine "rahatlatıcı" görevlerden biri. Zaman sınırınız olmadığı için etrafta rahat rahat dolaşabilirsiniz.

Görev 36: The Accident
Bildiniz, yine bir takip görevi...

Görev 37: The Rescue
Bu görevin ilk kısmında kesinlikle peşinize birilerini takmayın; böyle bir mekanda onlardan kurtulmanız hiç de kolay olmayabilir. İlk bölümde biraz dikkatli davranırsanız herşey yolunda gidecektir.

Görev 38: Take A Cab
Burada çok serbest davranabilirsiniz; fazla hasar yapmanıza neden olacak pek birşey yok. Sonlarda Brooklyn Köprüsü ya da Brooklyn Battery tüneli arasında bir seçim yapmanız gerekecek. Tünelden giderseniz arabanıza hasar verme olasılığınız çok az, ancak bu yol oldukça uzun. Zaman sınırı olmadığı için seçim tamamen size ait.

Görev 39: Trash Granger's Wheels
Granger'ın arabasına üç veya dört kez sağlam bir şekilde çarpmanız lazım. Her yer polis kaynayacak, bu yüzden arabaya bir kez vurup bloğun etrafında bir tur attıktan sonra tekrar gelip vurmak iyi bir taktik olabilir.

Görev 40: Take Out Granger's Boys
Sürekli hareket edin. Eğer uzun süre hareketsiz kalırsanız polisler tepenizde bitecekler.

Görev 41: The Negatives
Araba kovalamacalarından bıkmadınız inşallah?

Görev 42: Rite of Passage
Dört dakika uzun bir süre gibi görünebilir, ancak gitmeniz gereken yol çok uzun. Arabanızın aldığı hasara çok dikkat edin, çok fazla çarpmayı kaldıramazsınız. Üstelik yağmur yağıyor, bir de onunla uğraşmanız gerekecek.

Görev 43: The Ali Situation
Bu görev çok güzel ve kolay, biraz dikkatle kolayca geçeceksiniz.

Görev 44: The President's Run
Bu görevde olabildiğince hızlı sürün ve kesinlikle çarpmayın. Polislerin kafası biraz kızmış, çünkü Başkan'ı arabanıza atmışsınız ve deli gibi kullanıyorsunuz. Sizi bütün hızlarıyla kovalayacaklar, zaten onların arabaları da sizin otobüsünüzden çok daha hızlı.


» GÖREV 44

GRAND THEFT AUTO 2

Sert biri olduğunuzu mu düşünüyorsunuz? Gangsterler arka tamponunuzu elinize verdiklerinde böyle düşünmeyebilirsiniz. İşte biz de bu noktada devreye giriyoruz. Aşağıda ilk üç grup görevin açıklamalarını bulacaksınız.

DOWNTOWN SECTOR

Grup: Zaibatsu

Görev ZE1: Cop Car Crush!

Başlangıç için çok güzel ve kolay bir görev. En acemi oyuncuların bile sağ salim atlatabilecekleri bir bölüm. Görev size verildiğinde bir araba kaçırın ve oku takip ederek Police Station'a gelin. Burası çok uzakta değil, hemen bulabilirsiniz. Kendi arabanızdan inip polis arabasına binin. Rahat davranabilirsiniz, çünkü bir direnişle karşılaşmayacaksınız.

Bir sonraki durağınız Avalon'daki tren istasyonu ve yolunuz yine çok karmaşık değil; oku takip etmeniz yeterli olacaktır. Shady arabanıza bindikten sonra ezicinin oraya gidin ve ispiyoncu adamın böcek gibi ezilişini görmek için açıklamaları izleyin. Panikeyip polislerin dikkatini çekmediğiniz sürece bu görev çabucak bitecektir.

Görev ZE2: Drug Dealing!

Bu iş öncekinden biraz daha karışık, ancak dikkatli olursanız çok geçmeden paranıza kavuşacaksınız. Ancak hemen uyaralım: Zamanınız kısıtlı olduğu için başlarken hızlı bir araba almaya çalışın.



» GÖREV ZE2: ÜÇ DAKİKALIK ZAMAN LİMİTİ ÇOK DA KATI DEĞİL, BU YÜZDEN KALDIRIMLARA ÇIKMANIZA GEREK YOK.

Görevin ilk kısmında bir "ürünü" yerinden alacaksınız, bu oldukça basit. Ancak asıl sorun malları teslim aldıktan sonra başlıyor, çünkü zamanınız gittikçe daralıyor. Yerine ulaştırmanız için 3 dakikanız var, aslında bu süre oldukça fazla, onun için manyak gibi sürmenize gerek yok. Satıcıları ezmemeye özellikle dikkat edin, bu yüzden de kaldırımlardan uzak durun. Malı teslim etmek için arabanızdan inmeniz lazım, o yüzden arabanızı çok uzağa parketmemeye çalışın.

Görev ZM1: Kill Loonies!

Bu görevin ilk kısmında Loonie garajında bulunan Isetta'yı almanız gerekiyor. Loonie'ler size birkaç el ateş edebilirler, ama endişelenmenizi gerektiren bir durum yok. Isetta'yı aldıktan sonra dükkana doğru gitmeniz lazım. İşaret edilen kapıda minibüsünüzü silahlandırdıktan sonra dikkatlice ilk baştaki garaja gidin. Dikkatli olun diyoruz, çünkü minibüsünüzde artık güçlü patlayıcılar bulunuyor.

Garajın içine girdiğinizde patlayacak ve Loonie'ler de doğal olarak küplere binecekler. Sizi öldürmek için bir fırsat yakalamadan önce bir araba kaçırın ve minibüse yönelin. Zaibatsu'ları alın ve bir kez daha Loonie garajına geri dönün. Ama bu sefer hemen içeri dalmayın. Üsse yaklaştığınızda minibüsten inin ve tabanları yağlayın. Loonie'lerin ilk hedef olarak orayı seçmeleri çok büyük ihtimal. Görevi kazanmak için Loonie'leri makinalı tüfekle haklayın.

Görev ZM2: Yutes Must Die!

Nispeten sağlam bir araba kapın ve Lefty'yi bulmak üzere yola çıkın. Oraya ulaştığınızda arabanızdan hemen çıkmayın. Yakuza'lar size saldırır ve Lefty'nin vurulma riski artar. Bunun yerine Yakuza'ları ezin ve hepsinin işi bittikten sonra Lefty'yi biraz hırpalayarak konuşturun.

Yute arabasına doğru yönelin ve onu alın (ancak muhafıza dikkat edin, eğer sizi görürse sağ kalma şansınız pek yok). Polisler sizi kovalıyorsa hemen yakındaki garaja dalın, sonra da bordello'ya doğru gidin. Kornanızı basılı tutarak Yute'un ilgisini çekin. Onu alıp Zaibatsu HQ'ya götürün ve sonra da işini bitirin.

Görev ZM3: Big Bank Job

Minibüsü takip edin, ele geçirin ve Zaibatsu'la-






» GÖREV ZE1: BU GÖREVİN SONUNDA SHADY OLDUKÇA ZAYIFLAYACAK...



GÖREV ZM2: ÖNCE YAKUZA'LARI ETKİSİZ HALE GETİRMEDEN LEFTY'Yİ SORGULAMAYA KALKIŞMAYIN.

rın beklediği yere gidin. Bir sonraki durağınız banka, ancak panik yapmayın ve dikkatlice ilerleyin. Bankanın içine girdikten sonra minibüsten çıkın ve paraları kapın. Hemen minibüse binerek olabildiğince çabuk bir şekilde uzaklaşın, çünkü polisler yakanıza yapışmış olacaklar.

Zaibatsu üssüne geri dönün ve sonra yeni, hızlı bir araba kapın. Parayı alın ve hain polise götürün. Onun arabası patladığı zaman işler kızışıyor, bu yüzden hemen güvenli bir şekilde uzaklaşın. Polisler kırmızı alarma geçiyorlar, yani arka sokaklardan sıvışırsanız yol engellerine çarpma riskiniz azalır.

Görev ZH1: Armored Cars!

İki zırhlı aracı takip etmek ve yok etmek için 5 dakikanız var. Dikkatli olun, gerçekten çok güçlüler. Zırhları yüzünden onları yok etmenin tek yolu arabanızı patlayıcılarla donatmak ve patlama menziline girdikleri zaman ateşlemek. Araba bombanızı tam patlatmadan önce onları diğer araçların arasına kıstırmanız daha iyi olur, yoksa kaçıp kurtulabilirler.

Görev ZH2: Bank Van Theft!

Bu çok basit bir görev, ama işleri bir kez karıştırırsanız toparlamanız çok zor olabilir. İlk önce banka minibüsüne doğru gidin. Onu yakalamak için sürücünün içeri girmesini beklemeniz gerekecek, ancak öncelikle etrafta kanunun korkusuz savaşçılarından olup olmadığına bir bakın. Polisleri etkisiz hale getirin ve minibüsü takibe koyulun. Onu ele geçirdiğinizde yapmanız gereken tek şey garaja geri götürmek. Çatışmaya girmekten kaçının, bunu yaparsanız bölümü rahatça bitirirsiniz.

Grup: Loonie

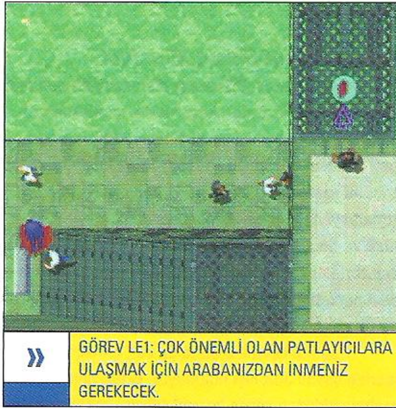
Görev LE1: Radio Za-Za!

Bu görevden önce arabanızı telefonların yanına parkedin. Görevi alır almaz arabanıza atlayın ve radyo istasyonuna doğru yönelin. Dikkat: Büyük kapıdan geçtiğiniz anda molotof kokteyli atan Zaibatsu'larla başınız belaya girecek.

Bizim tavsiyemiz şöyle: İçeri girin, sağa dönün ve merdivenlere geldiğinizde aşağı atlayın. Merdivenlerden çıkın, patlayıcıları alın ve sonra da oku takip edin. Patlayıcıları kurduktan sonra ana girişten dışarı fırlayın. Radyo istasyonu havaya uçtuğunda işiniz tamamlanmış olacak.

Görev LE2: Pizza Cake!

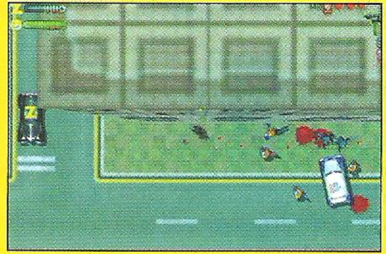
İlk göreviniz patlayıcı maddeleri almak. Onları kurduktan sonra hemen kaçın, ama çok da uzağa değil... Çünkü bunlar sahte. Bunun yerine bir minibüsü yok etmeniz istenecek. Onu bulup işini bitirdiğinizde bu görev de tamamdır.



GÖREV LE1: ÇOK ÖNEMLİ OLAN PATLAYICILARA ULAŞMAK İÇİN ARABANIZDAN İNMENİZ GEREKECEK.

AMAN DİKKAT!

GTA 2'nin en zor işlerinden biri de son derece verimli olarak çalışan polis gücüyle uğraşmak. Altın kural, birileri sizin peşinizdeyken asla köşeye sıkışmamak. Çatışmayı açık alanlara çekmeye çalışın, özellikle de SWAT ekipleri devreye girdiği zamanlarda... Silahlarınızı sallaya sallaya onlara doğru koşturmak yerine aynı anda hem geri çekilip hem de ateş etme taktiğini uygulayın. Böylece hem polisler size ulaşmadan önce zaman kazanmış olursunuz, hem de polisler tek sıra haline geçecekleri için onları vurmanız çok kolaylaşır.



Görev LM1: Ambush!

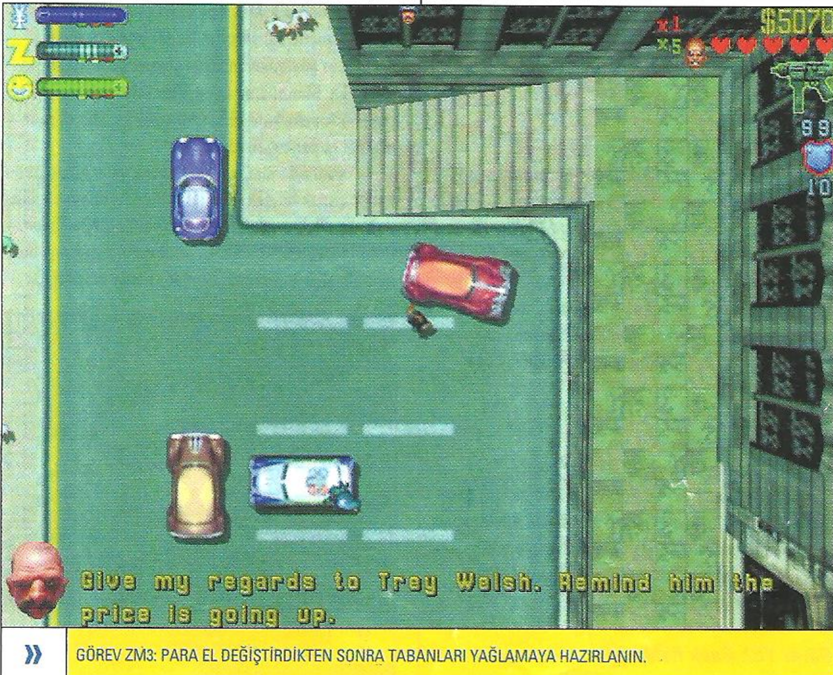
Burada ipucu görevin adında gizli: Birileri sizi oyuna getirmiş ve varacağınız yere ulaştığınızda üç tane Zaibatsu'nun saldırısına uğruyorsunuz. Yapabileceğiniz en iyi şey oradan hemen uzaklaşmak ve suikastçilerle yolda karşılaşmak. Eğer arabanızdan dumanlar çıkmaya başlarsa dışarı fırlayın ve onları makinalı tüfeğinizle temizleyin.

Görev LM2: Destroy J-Lab!

Patlayıcıyı kapın ve J-Lab'i bulun. Oraya ulaşınca arabanızdan inin ve sola gidin. J-Lab'de ilerlerken birkaç adamın saldırısına uğrayacaksınız, ancak Uzi'nize pek fazla dayanamazlar. Sıkışıp kalmış muhafızın yanına gelince onu bir güzel pataklayın ve pat-



GÖREV LM1: ÖNCEDEN UYARILANLAR ÖNCEDEN SİLAHLANIRLAR, DEĞİL Mİ?



GÖREV ZM3: PARA EL DEĞİŞTİRDİKTEN SONRA TABANLARI YAĞLAMAYA HAZIRLANIN.



GÖREV LM2: SONRAKİ GÖREVLERDE YARDIMCI OLMASI İÇİN BU ATEŞ GÜCÜNÜ ES GEÇMEYİN.

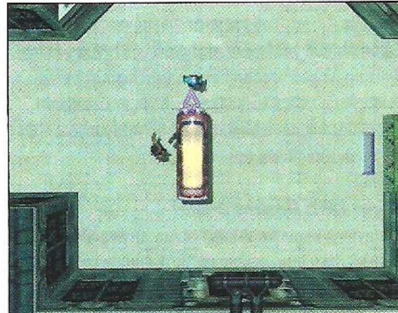
layıcıları bırakın.

Soldaki merdivenlerden tırmandığınızda patlayıcılar ateşlenecek ve göreviniz tamamlanacak. Ancak hemen ayrılmayın; sağa doğru giderseniz üzerinde roketatar resmi olan bir kutu göreceksiniz. Bunun üzerinden geçin ve roket sayınız 99'a ulaşana dek yüzsüzce roketleri doldurun.

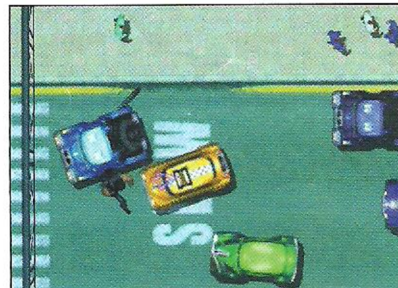
Görev LM3: Getta Isetta!

Yine basit bir Loonie görevi; burada etrafta dolaşacak ve pek bir iş yapmayacaksınız. Bunun için sırayla önce üniversiteye, sonra silah toplama noktasına, Lance'e ve en son olarak da çitlerle çevrili binalara gidin. Lance muhafızın "dikkatini dağıttıktan" sonra soldaki girişe doğru gidin ve Isetta limuzininin arkasından dolaşın.

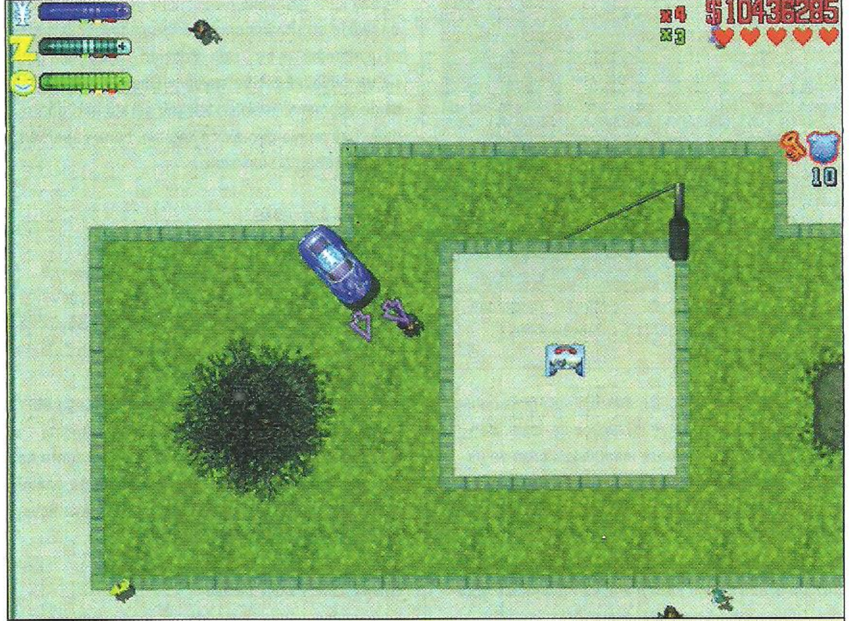
Bekçi sizi farkederse onu öldürün. Eğer sizi görmezse de araca binip onu ezin. Görevin başlarında topladığınız molotof kokteyllerini kullanarak kilidi yok edin (bunları daha yükseğe fırlatmak için ateş düğmesini daha uzun süre basılı tutun). Sonra da limuzini Loonie'lere teslim edin.



GÖREV LH2: ÖLDÜRMEYE DOĞRU İLERLERKEN ARABANIZI DÜZGÜN HİZALAMAK İÇİN EL FRENİNİZİ KULLANIN.



GÖREV LM3: EĞER YETERİ KADAR SESSİZ OLURSANIZ, BU BEKÇİYİ NE OLDUĞUNU BİLE ANLAMADAN BAYILTABİLİRSİNİZ.



GÖREV LH1: BU GÖREVDE TAKSİLERİ IŞIKLARDA DURDURUP ETKİSİZ HALE GETİRMEK EN ETKİLİ YÖNTEM.

Görev LH1: Taxi Drivers Must Die!

Çok garip bir görev. Size karşı olan taksileri patlatıp geçemiyorsunuz. Onları kaçırmanız, içindekileri öldürmeniz ve sonra arabayı eziciye götürmeniz lazım! İlk taksi çok basit: Arabayı aldıktan sonra sürücüsünü ezmek çok kolay, eziciye ulaşmak da sizi zorlamayacak. Ancak ikinci takside iki kişi var, sürücü ve de arkadaşı. İkisini birden ezmek de sizi pek zorlamayacak, ama dilerseniz uzağa kaçıp arabayı parketmeyi ve silahla dönerek işi bitirmeyi de tercih edebilirsiniz.

Üçüncü taksi ise daha da zor, çünkü bu sefer içeride silahlı dört kişi bulunuyor. Bizim tavsiyemiz, arabayı aldıktan sonra hemen sıvışın, sonra geri dönerek rakiplerinizin işini bitirin. Bu maskaralıklar yakınlardaki polislerin ilgisini çekebilir, eğer işler çok karışırsa eziciye doğru giderken bir yerlerde arabanızı boyatın.

Görev LH2: Gang War A-Go-Go

Son Loonie görevimiz oldukça düz bir görev, ancak özellikle sabırsız oyuncular için çok çekilmez gelebilir. Diğer grupların arabalarını çalmak kolay bir iş, ama polislerden kaçınırsanız bu görevin çok daha kolay olacağını da aklınızdan çıkarmayın. Düşman ajanlarını ezmeye çalışırken arabanızın hurda vaziyete gelmesi ihtimali çok büyük olduğu için, sadece etrafta dolaştığınız zamanlarda olabildiğiniz kadar dikkatli olun.

Grup: Yakuza

Görev YE1: Get Yitzaki!

Son derece basit olan bu görevi becermek için yapmanız gereken tek şey Yakuza arabasına atlamak, hastaneden doktoru almak ve onu J-Lab'e götürmek. Tam anlamıyla "Miss Daisy'nin Şoförlüğünü" yapacaksınız yani...

Görev YE2: Bank Robbery!

Bu görev için size binanın hemen dışında duran araba veriliyor. Atlayıp bankaya gidin. Bekçileri safdışı etmeden pek birşey yapamazsınız, onun için dışarı fırlayın ve sonra bankaya girin. İki bekçiyi öldürdükten sonra da olabildiğince çabuk bir şekilde arabanıza doğru koşun. Arabanız hala polislerle çevrilmemişse Hiroshi'yi bekleyebilirsiniz, ama işler sarpa sarıyor gibi görünüyorsa motoru çalıştırıp birkaç polis ezebilirsiniz. Hiroshi başının çaresine bakabilir, hatta arabanızın peşinden koşup içine bile atlayabilir.

Bundan sonraki işiniz ise arabanızı boyatmak. Yolu yine okumuz gösteriyor ve garaj işini de hallettikten sonra ilk eve dönerken başınız hiç ağrımıyor.

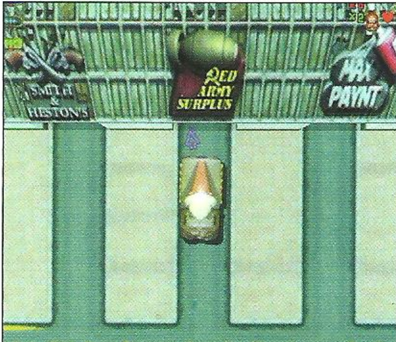
Görev YM1: Destroy Happy Gas!

Loonie'lerle buluşmaya gönderiliyorsunuz ve... (çok da şaşırmıştık ya) sürpriz! Bu bir pusu! Buluşma noktasına şöyle havalı bir arabayla gidin ve kornanızı çalın. Minibüsten Loonie'ler fırlayacak, hatta bir tanesinde roketatar var. Yani kısacası son derece dikkatli olmanız gerekiyor.

Kötü adamlar ortaya çıkınca, mümkün olduğu kadar çabuk bir şekilde geri dönün, arabayı başınızdan atın ve onlardan makinalı tüfeğinizle kurtulun. Onları temizledikten sonra bir dondurma kamyonunu bulmanız istenecek. Bunlar Loonie bölgesinde



GÖREV YE2: HIROSHI BANKADAN ÇIKARKEN SİZ DE ARABANIZIN MOTORUNU ÇALIŞTIRMAKLA UĞRAŞABİLİRSİNİZ.



» GÖREV YM1: DONDURMA KAMYONU PATLAMAK ÜZERE DONATILDIKTAN SONRA ÇOK DİKKATLİ SÜRMENİZ LAZIM.

bolca bulunuyor, bu yüzden bir tane bulana dek etrafta dolanın ve kontrolünü alın. Onu iyice bir donatın (gerekirse plakasını da değiştirin), sonra da Loonie'lerin Happy Gas tanklarına doğru sürüp patlayıcıyı ateşleyin. Herşeyle birlikte kendinizi de patlatmamak için zamanında uzaklaştığınızdan emin olun.

Görev YM2: Get Gama Rei!

Bu görev için yapmanız gereken ilk şey bir ambulans bulmak. Yani bir yerlerde bir kaza olması lazım. Birisini vurup beklemeyi deneyebilir ya da onları ezme yolunu seçebilirsiniz. Ambulans çağırmak için bu yöntemlerden hangisini seçerseniz seçin, bu görevde polislerin tam anlamıyla birer baş belası olduklarını aklınızdan sakın çıkarmayın ve olabildiğiniz kadar sorunsuzca ilerlemeye çalışın. Mesela kurbanınızı siz ezmeyin de başka birine "kazayla" ezdirin.



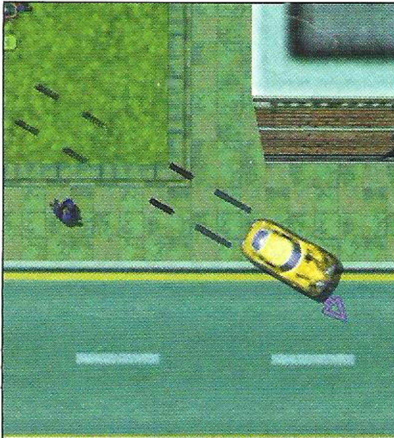
» GÖREV YM2: POLİSLER İŞİN İÇİNE KARIŞIRSA, ZATEN ZOR OLAN BU GÖREV İYİCE ZORLAŞABİLİR.

Bir ambulans elde ettikten sonra hastaneye gidin ve Gama Rei'ye geldiğinizi haber vermek için kornanızı çalın. Dışarı gelip arabaya atlayacak ve bu noktadan itibaren de zaman çok büyük önem kazanacak. Gama Rei'yi üsse ulaşmadan önce öldürmek için Loonie suikastçileri tutulmuş ve bunlar oldukça dişli arkadaşlar. Olabildiğince çabuk bir şekilde üssünüze geri dönün ve çok mecbur kalmadıkça silahlı çatışmadan kaçının. Gama Rei içeri girdiği anda göreviniz tamamlanacaktır.

Görev YM3: Follow Traitor!

Görev başlar başlamaz Yakuza binasından dışarı çıkın ve sola dönün. Resimli binaya geldiğiniz zaman ise yakında bir yerlerde durup seyretmeye başlayın. Sonunda hainlikle suçlanan kişi gelecektir. Büyük ihtimalle sizi görecektir, ancak şüphelenmesi için iki kez görmesi gerekiyor. Hain binanın içine kaçacak ve siz de Refried Noodle'ı alabileceksiniz.

Onu bulmak çok zor değil; arabanıza bindikten sonra binaya geri dönün ve hainlere saldırmaya hazırlıklı olun. Makinalı tüfekleri olduğu için onları ezmek biraz zor olabilir, ama deneyebilirsiniz. Çok fazla vurulduysanız ve arabanızın her an patlayabileceğinden endişeleniyorsanız inin ve adamların işini silahlarınızla bitirin. Kısa ama gerçekten çok güzel bir görev.



» GÖREV YM3: HAİNLERİN BİNASINI BULMAK İÇİN YAKUZA ÜSSÜNDEN ÇIKIP SOLA DOĞRU GİDİN.

Görev YH1: Steal SWAT Van!

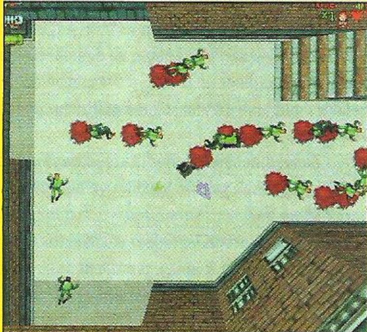
Patronunuz bir SWAT kamyonunun peşinde... Çok da fazla birşey istemiyor, değil mi? Bu görev aslında oldukça zorlayıcı, ama biraz kolaylaştırmak için bir alternatif bir yöntem var. Önce bir araba kapın ve onu bir garajın hemen yanına parkedin (ne yapacağımızı anlayabildiniz mi?), arabadan indikten sonra da etrafta gördüğünüz herşeye ateş etmeye başlayın.
Peşinize birkaç polis takacak kadar karmaşa çıkardıktan sonra farkında olmadan size bir iyilik yapacaklar ve SWAT minibüsünü yollayacaklardır. SWAT ekibini etkisiz hale getirin, sonra da hemen arabanıza binerek onu güzelce boyatın. İşte hepsi bu kadar! Peşinizde polisler var ve sürülmeyi bekleyen bir de SWAT minibüsü... Onu patlatmadan patronunuza götürebilirseniz görevi tamamlamış olacaksınız.

Görev YH2: Stop the Tank!

Görevin amacı adından belli. Bir tankı durdurmanız lazım, ayrıca ağır silahlı bir grup askeri de... Bu görevi tamamlayabilmek için roketatarınız kesinlikle olmalı; onu kapın ve askeri birlikler görünür görünmez ateş etmeye başlayın. Bu iş fazla uzun sürmüyor, ancak biraz zor. Becermeden önce birkaç kez denemeniz gerekebilir.

İÇİNİZDEKİ DÜŞMAN

Ciddi miktarda bonus puanı kazanmak istiyorsanız, o anki işvereninizin pek anlaşamadığı grubun ana üssüne yönelin. Buralarda bir sürü sağlık ve cephane bulacaksınız. Düşman üssünü yerle bir ederken bunları destek olarak kullanabilirsiniz. Sağlığınız ya da cephaneniz azaldığı anda bir telefon odasına gitmeniz yeterli. Eğer hoşunuza giderse ve sürekli aynı şeyi yapmaktan sıkılmazsanız, buna bütün gün devam edebilirsiniz.



HIDDEN & DANGEROUS

CD'de bulunan patch'i eklediğinizde oyun gerçekten daha da çekici olacak. Bu işi yaptığınızı düşünerek oyundaki ilk altı campaign'in ayrıntılı strateji rehberini veriyoruz.

ÖLME ZAMANI

Savaşın karanlık yanlarından biri de kayıplardır. Elinizdeki 40 askerin hiç birini kaybetmeden oyunu bitirmeyi tabii ki herkes ister ama bu sadece bir hayal! Bırakın hiç kayıp vermemeyi, az sayıda kayıp vermek bile ancak oyunun kullanışlı save game özelliği sayesinde mümkün olabilir. Evet belki tüm bunlar oyunun zor olduğunun göstergeleri ama unutmayın zor olan daima daha zevklidir. Bu yüzden oyunda kaybettiğiniz askerleriniz için fazla üzülmeyin ve göreve devam edin.

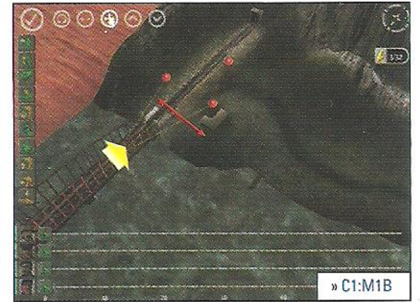
ASKER ÇEŞİTLERİ

Takımınızda temel olarak üç tipte asker var: Sniper, Machine Gunner ve Soldier.
Sniper'larınızı nişancılık ve atış yeteneği en iyi olan adamlarınız arasından seçmelisiniz. Machine Gunner'lar, ellerindeki güçlü silahları, düşmanın yoğun ateşini bastıracak kadar çabuk ve seri kullanabilmeliler. Asker (piyade) leriniz ise yarı otomatik silahlar ve el bombaları ile donatılmış en standart kuvvetleriniz. Bu strateji rehberinde açıklamalar standart bir takım, (iki asker, bir sniper, bir machine gunner) baz alınarak yapıldı ama bazı görevlerde kullanacağınız asker sayısı bu "çekirdek" takımdan farklı olabilir.

CAMPAIGN BİR: OPERATION IRON STORM

Görev Bir: Amber Arrow

Oyuna ısınmak ve bir takım hareket ve taktikleri öğrenebilmek için ideal bir başlangıç görevi.
İlk olarak takımınızı (squad) tepedeki patikaya doğru yönlendirin. Öncelikle sniper'ınızı tepe üzerinde gizleneceği bir yere yerleştirin. Buradan kulübe ve köprüye rahatça nişan alabilecek bir pozisyonda olmalı ama onu hemen ateş etmemesi için uyarın (hold fire). Sonra machine gunner'ı, aşağıdaki Campaign 1: Görev 1, Map A (C1:M1A) diagramındaki gibi taşların yanına yatırın. Ateş başlayınca düşman askerleri kulübeden dışarı çıkacaklar ve machine gunner tarafından öldürülecekler. Bundan sonra machine gunner'ı köprüye doğru yönlendirin ve sniper'ı da ona tepeden destek verecek şekilde konuşlandırın. İki nöbetçiyi öldürün sonra sniper'ı, diagram C1:M1B'de gösterildiği gibi diz çökmüş vaziyette köprüye doğru götürün. Uzakta nöbetçileri tespit eder etmez sniper ile onları öldürün. Tüm nöbetçiler ölünce, geri kalan askerlerinizi, savaş alanında bulunan düşman cesetlerindeki işe yarar malzemeleri de alarak (tersi emredilene kadar her çatışmadan sonra böyle olacak) son buluşma noktasına doğru hareket ettirin.



» C1:M1B

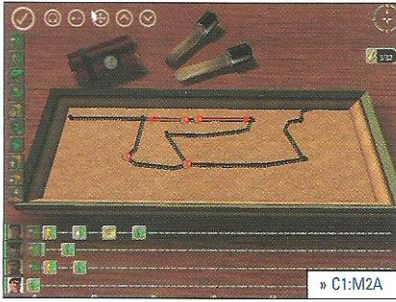


» CAMPAIGIN 1: GÖREV 1, MAP A(C1:M1A)

Görev İki: Heart of Bell

Bu görev için, elinde yeterli miktarda English Grenade ve dinamit bulunduran standart bir takım seçin. Kanalizasyon bölgesinde pek çok Alman askeri hazır bekliyor ama bunları vurmak pek önemli bir avantaj sağlamayacak. Bu yüzden hiç riske girmeden takımınızı yüzeye doğru hareket ettirin ve savunma düzeni alın. Sniper'ı, 1. kulenin tam görüş alanına doğru yönlendirin ve uygun zamanda ateş ederek burayı etkisiz hale getirin. Sonra machine gunner'ı, 2. kulenin yanında duran tankın köşesine yerleştirin ve yere yatırın. Buradan Shift ve Right Strafe tuş kombinasyonu ile ateşe başlayın. Kuledeki nöbetçiyi öldürdükten hemen sonra şarjör değiştirin askerlerinizden birini seçin ve destek için çatışma alanına gönderin. Nöbetçi askerinize doğru gelirken machine gunner'in ateş menziline girecek ve ölecek.

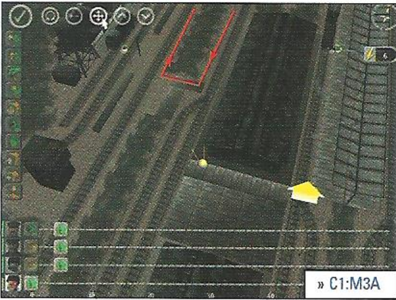
Şimdi machine gunner'ı karşı köşeye, yüzü tesislere bakacak şekilde kaydırın ve buradan kayarak ateşe başlayın. Karşınızdaki tüm nöbetçileri öldürün. Bir askerinizi ve sniper'ınızı destek için gönderin. Sniper ile 3. kuleyi temizleyin. Kalan askerlerinizi işaretli patikadan ilerletin. Üst üste dizilmiş fıçıları görünce hemen buraya ateş açın ve böylece aradaki nöbetçiyi de öldürün. Şimdi ana bi-


» C1:M2A

nanın köşesine doğru gidin etrafında dolaşın ve kapıdaki nöbetçiyi öldürün. Bundan sonra artık diagram C:1 M2A'da gösterilen şekilde binayı ele geçirmeniz gerekiyor. Öne doğru yerde sürünerek ilerleyin ve binadan içeri bir English Grenade atın ama uygun bir uzaklıkta durmayı unutmayın çünkü bomba çerçeveden geri dönüp size geri gelebilir. Patlayan tanklar etraflarındaki askerlerin pek çoğunu havaya uçuracak (bir ihtimal!). Kontrol etmek için yavaşça içeri doğru sürünün. Merdivenlerdeki nöbetçi yaşıyor olabilir ama öyleyse bile onu mutlaka öldürmelisiniz. Yukarı doğru çıkın ve odanın yan tarafındaki askeri de öldürdükten sonra odadaki sivil ile konuşun. Son olarak "X" ile işaretli noktalara zaman ayarlı patlayıcılarınızı yereştirin ve çıkışa gidin.

Görev Üç: Whirl Wind

Bu görevi tamamlamanın bir tek kolay yolu var, o da, askerlerinizi hem birbirlerine destek olacak hem de düşman devriyelerinin sayısını eşit olarak paylaşacak şekilde yerleştirmek. Haritadaki ana yolu takip ederek ilerleyin. Böylece gereksiz çatışmalara girmezsiniz. Düşmanla ilk çatışma, birinci trenin bulunduğu bölgede olacak. Machine gunner'ı köşeyi kontrol edecek şekilde yerleştirin, sniper ve bir askeri de ters yöne bakacak şekilde yerleştirin. Askeri köşeden çıkarın ve en yakındaki düşman binasına el bombası atın. Eğer fark edilirseniz köşeden geri koşun, Almanlar sizi takip edecekler ve tabii ki köşeyi dönünce ölecekler.


» C1:M3A


» C1:M3BA

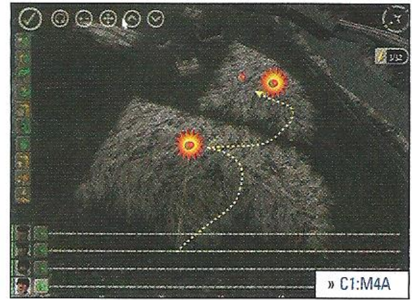

» C1:M3C

Rotayı A noktasına kadar takip edin. Bir askeri, diagram C1:M3A daki gibi köşeyi koruyacak şekilde bırakın ve takımın geri kalanını yavaşça ve birbirlerine destek olacak şekilde ilerletin. Platformun üzerindeki nöbetçileri mutlaka temizleyin ve bu bölümün en kanlı çatışmasının olacağı C1:M3B noktasına doğru ilerleyin. Askerlerinizi şekildeki düzende yerleştirin ve savaşın. Bu bölgeyi temizledikten sonra C1:M3C de gösterilen bölgeye ilerleyin. Askerlerinizi şekildeki gibi yerleştirin ve sniper'ı bölgeyi koruması için geride bırakın. Takımı koridor boyunca koşturun ve nöbetçilerin görmelerini sağlayıp alarm verdirin. Nöbetçiler dışarı çıkınca machine gunner ile hepsini öldürün. Şimdi içeri girin ve oradaki sivil ile biraz konuşup zaman geçirin sonra da konteynerleri yok etmek için ilerleyin. Sniper ile kuledeki nöbetçiyi öldürün ve sonra jeneratörün bulunduğu yere el bombası atarak oradaki nöbetçileri de havaya uçurun. Jeneratörün üzerine saatli bomba koyun ve süreyi 2:00 dakikaya ayarlayın. Oradan gaz tankına geçin ve oraya da bir saatli bomba koyun ama zamanı 1:45 dakikaya ayarlayın. Son olarak tüm takımınızı geldikleri yoldan geri döndürün.

Görev Dört: Phoenix Fall

Standart bir takım seçin. Bir askerinize demo-charge yükleyin. Machine gunner'a da bazooka alın. Diğerlerine de taşıyabildikleri kadar el bombası ve ekstra cephane yükleyin.

Görevin başında, askerlerinizi ikiye ayırın. Machine gunner ve dinamit taşıyan askerinizi kamyonun arkasında bırakın. Diğer ikisini de haritada işaretli olan yolda ilerletin. Bunun amacı askerlerin B noktasındaki yüksek bölgeyi ele geçirmesidir. Tepede duran iki sniper'ı da vurun ve sonra diagram C1:M4A'da gösterilen noktaya doğru ilerleyin ama dikkat edin, karşınıza çıkacak ilk nöbetçinin bir kısmı görünür görünmez hemen ateş etmelisiniz. Sol taraftan tepeye doğru yaklaşın ve askerlerinizi C1:M4B'de gösterildiği gibi yerleştirin. Sniper'ı tam uca doğru kaydırın. Bu sırada bir "Hoş geldiniz" ateşi ile karşılaşacaksınız. Eğer bu ateş çok şiddetli ise bir kaç saniye için geri çekilin. Nöbetçiler hemen sizin olduğunuz bölgeye doğru koşacak ve sniper'ınız tarafından "Hoş bulduk" ateşi ile karşılanacaklar. Şimdi tekrar tepeye çıkın ve kimi görüyorsanız öldürün. Bundan sonra köprüde devriye gezen iki nöbetçiyi de öldürün ve iki askerinizi, köyü tepeden kontrol etmeleri için hareket ettirin. Şimdi yine diğer ikiliye dönün ve onları yolun yukarısına doğru kaydırın. Köprüye ulaştığınızda kalabalık bir takviye kuvveti C1:M4B'de gösterilen yönden geliyor olacak. Bu kuvvetlerle tepedeki askerleriniz ilgilenecek


» C1:M4A


» C1:M4B



» C1:M4C

ah! Elinizde hâlâ kopya yazılım mı var?

BSA Türkiye'nin, yazılım lisanslarını tamamlamaları için kullanıcılara tanıdığı süre **15 Eylül**'de doldu. Arama ve takip çalışmaları 16 Eylül tarihinden itibaren daha da yoğun bir şekilde devam etmektedir. Eğer lisanslarınız hâlâ eksikse, onları derhal tamamlayın.

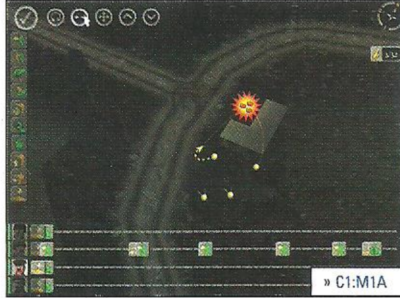
Unutmayın, kapınız her an çalınabilir ve en ufak bir ihmal geri dönülmez sonuçlara yol açabilir.

Lisanssız yazılım **kullanmayın, kullandırmayın!**

Lisanssız yazılım edinilmesi, yazılımların telif hakkı sahibinin izni olmaksızın kopyalanması ve kullanılması durumunda, **firma sahibi, yöneticisi** veya **bilgi işlem müdürü** olarak yasalar karşısında **sorumlusunuz.**

Türk Ceza Kanunu ve Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na göre yazılım telif haklarını ihlal edenler, **5 yıla kadar hapis, her bir lisanssız yazılım için 2.400.000.000 TL'ye kadar para cezası, 3 yıla kadar meslekten men, yüksek miktarda tazminat** gibi yaptırımlarla karşı karşıyadır.

ve bu takım sadece yere yatacak. Bu sırada trenlerden de ateş edilecek. Tepenin doğal yapısı sayesinde buradaki askerleriniz korunuyor olacak, diğer ikili ise zaten düşmanın saldırı açısından çıkmış olacaklar. Tren boyunca ilerleyin ve her vagona, bazooka ve bombalarla saldırın. Ayrıca trene German grenade ile yapılacak direkt saldırı ile vagonlar havaya uçurulabilir. Bu işi ise en iyi C1:M4C'de işaretlenen binadan yararlanarak yapabilirsiniz. Eğer sağ kalan düşman askeri varsa köyün içinde bir yerlerde gizleniyor olabilir. Takımınızla yapacağınız kısa bir arama-yok etme operasyonu ile onları da diğerlerinin akıbetine uğratabilirsiniz.


» C1:M1A

CAMPAIGN İKİ: OPERATION SILVER GATE

Görev Bir: Broken Knife

En kötü dört askerinizi seçin ve onlara sub-machine gun ile bir kaç el bombası verin. Hemen harita ekranına geçin ve tüm adamlarınıza yere yatma emri verin. İlk adamınızı nöbetçiler tarafından farkedilmemesi için hemen doğuya doğru gönderin ve ana haritada işaretli yoldan sürünerek ilerletin. Açıklıktaki adama geçin. Kendi adamıyla buluştuktan sonra "Follow Me" komutu verin, daha sonra güneydeki tepeye, dört kişilik ekiple buluşmak için ilerleyin. Yoldan geçerken etrafta nöbetçiler olup olmadığını kontrol edin. Eğer oradalarsa sürpriz avantajınızı kullanarak öldürün.

Takımınızı bir araya getirdikten sonra, harita da gösterildiği gibi doğuya ilerleyin. Yolun karşı tarafına geçin, ve uzak köşedeki binalara yaklaşana kadar ilerleyin (C2:M1A diyagramında gösterildiği gibi). Üç adamınızla köşeyi tutarken, bir adamınızı barakanın arkası götürün. İki tane el bombasını oradaki muhtemel nöbetçileri öldürmek umuduyla yukarı doğru fırlatın. Tesislere doğru gitmekte olmayanlar muhtemelen ne olduğunu anlamak için uçuşan kurşunların ortasına düşeceklerdir. Alternatif olarak bir askerinize köşeyi döndürüp ateş açabilirsiniz. Görevi bitirmek için çıkışa ilerleyin.

Görev İki: Into the Darkness

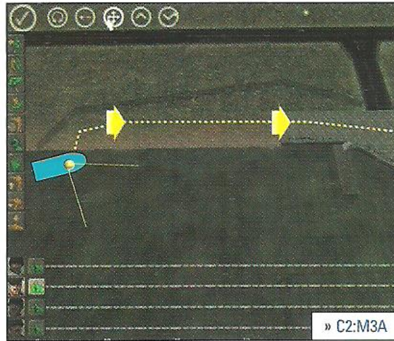
Bu göreve tercihan yüksek gizlenme yeteneği olan tek bir adamınızı gönderin. Eğer kendinizi özellikle maço hissediyorsanız eline bir de bıçak verin. Adamınızı hemen haritada gösterilen yoldan koşturmaya başlayın. Eğer bunu hiç duraklamadan yaparsanız tek bir nöbetçiye bile rastlamazsınız. Çamaşır yıkanan yeri bulun ve bütün giysileri toplayın. Üzerinizde iyi duran birini seçin ve kılık değiştirin. Şimdi nöbetçileri hiç kafanıza takmadan tekneye doğru giden yola koşun. Nöbetçiye ulaştığınızda, aynen


» C2:M2A

C2:M2A diyagramında gösterildiği şekilde durun. Bıçağınızı seçin ve birden önünüzdeki beyefendinin boğazını kesin. Tekneye koşup içine atlayın ve kabin kapısında "Use"a basın. Görevi bitirmek için aracı hızlandırın ve iskeleden uzaklaşın. Ah evet, bazen bir nöbetçinin akıllı davranacağı tutuyor ve ateş açıyor. Eğer böyle olursa ölüyorsunuz.

Görev Üç: Tree at the End of the Garden

Bu, mücadele gerektiren ağır görevli bir takım. Bir sniper'a, iki machine gunner'a ve bir de geniş bir el bombası seçeneği olan askere ihtiyacınız var. Takımınızın tercih etmesi gereken yol haritada işaretli. Temel taktik; düşmanı yerlerinden sökerek açığa çekecek olan askeri, üç özel askerinizde korumak.

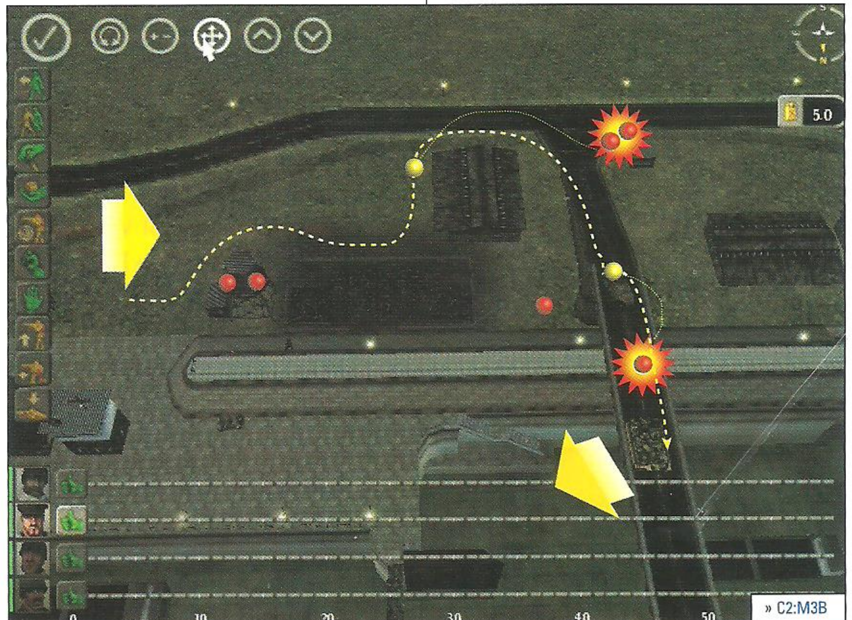

» C2:M3A

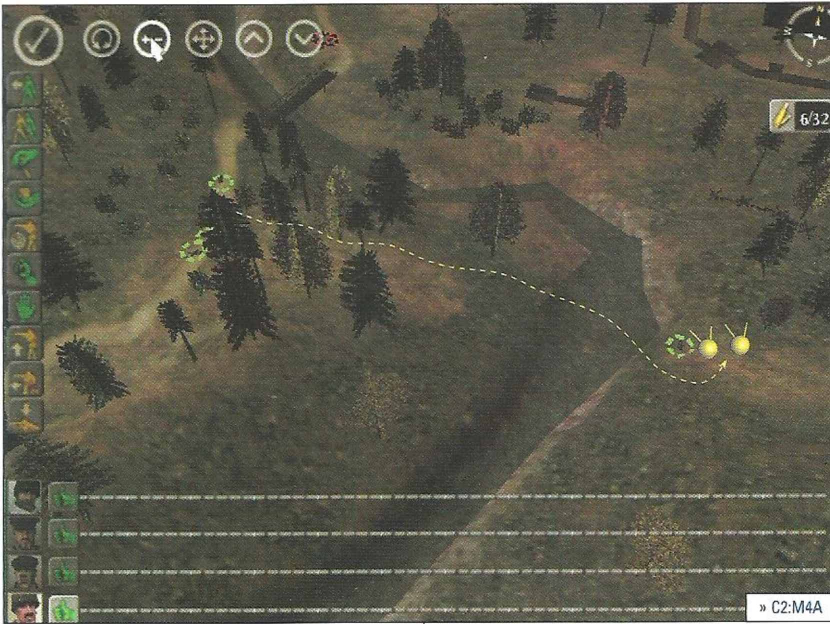
Hemen teknenizi C2:M3A diyagramında gösterildiği gibi kenara çekin. Üssü, teknenizin taretiyle taradıktan sonra diğer adamlarınıza geçin ve gemiden inin. Adamlarınız şu sırayla inmeli; machine gunner, sniper ve machine gunner ve en son olarak da asker. Sniper'ı yönetin ve görünen herkesi avlayın.

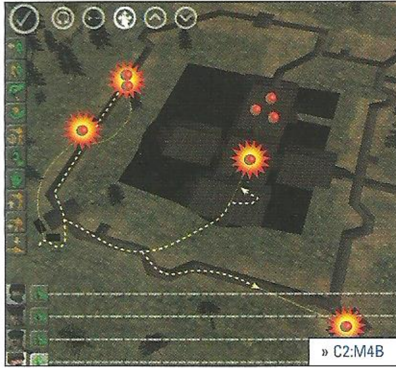
Etraf biraz sakinleşince takımınızı teker teker betonun köşesine ilerletin. Askeriniz barakaya doğru ilerlerken onu koruyun. Soldaki köşenin etrafına bakarken, büyük ihtimalle yakındaki nöbetçilerin dikkatini çekecektir. Hemen köşeden geri sokun ve takımınız peşinden gelenleri süpürsün. Şimdi takımınızı C2:M3A'da gösterildiği gibi barakaya doğru ilerletin. Çok geçmeden ardınızdan düşman takviyesi geleceğinden bir machine gunner arkanızı kollamalı. Sniper ve diğer machine gunner barakaların köşelerinde pozisyon almalı. Şimdi ateş altındaki askerinizi C2:M3B'de gösterildiği gibi köşelerin ardına çekin. 1. noktada muhtemelen halen yaşıyan sniper'ınızı dışarı çıkarın. 2. noktada dış görüşe geçin ve nöbetçileri temizlemek için üzerlerine bir el bombası atın. 3. noktada kamyonun arkasına sürünün, bir el bombası daha sallayın, sonra tankın tarafındayken "Use"a basıp taretine tırmanın. Baraja nişan alıp ateş edin sonra çıkışa koşun.

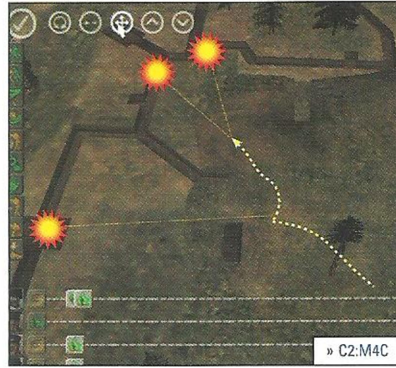
Görev Dört: Grave on the Mountains

Tüm takımınızı devriyeleri temizlemek için çömeltin. Şimdi bir sniper'ınızı ve bir askerinizi C2:M4A diyagramında gösterildiği gibi geçide yöneltin. Makinalı tüfek yuvasını ve görünen herkesi temizleyin. Daha iyi atışlar için konumuzu hafifçe değiştirin. Sonra diğer askerinize geçin ve onu geçitteki boş makinalı tüfek yuvasına ilerletin. Yakındaki nöbetçileri görebilmek için üçüncü kişi görüşüne geçin ve el bombalarıyla onları halledin. Makinalı tüfek desteğinden dışarı çıkın ve C2:M4B diyagramında gösterildiği gibi iki beton bloğun arkasına sürünün. Ulaşabileceğiniz nöbetçileri temizlemek için el bombalarını kullanın, blokların etrafından sürünerek çukurlara gidin. Başınızı aşağıda tutun ve sürünerek çevredeki nöbetçileri öldürün. Eğer biri yaklaşmaya başlarsa


» C2:M3B



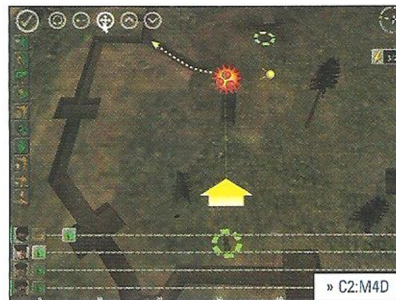




makinalı tüfekçinize geçin ve gelenleri temizleyin. Yakın taraftaki tüm nöbetçiler öldükten sonra, geri kalan takımınızı siperlerde saklayın.

İlk askeriniz batı çevresindeki nöbetçilere karşı tek kişilik şovuna devam ederken, diğer adamınızı C2:M4B diyagramında gösterildiği gibi 2. noktaya ilerletin. Tırmanarak içeri girin, diğer odaya bir el bombası fırlatın (yüzde 40 bir güçle fırlatarak tavandan sekmemesini sağlama bağlayın) ve kapıya doğru dönerek saklanın. El bombasının dikkatini çektiğini nöbetçileri öldürün ve pozisyonunuzu koruyun. Şimdi diğer askerinizi grubun geri kalanına doğru geri çekin ve C2:M4C diyagramında gösterildiği gibi tepenin üzerine süründürün. Üçüncü kişi bakış açısındayken nöbetçilerin yerlerine bakın ve el bombalarınızı kullanın. Şimdi sniper ve makinalı tüfekçinizi C2:M4D diyagramında gösterilen konumlara yerleştirin. Görünürdeki nöbetçileri çabukça öldürün. Eğer sağ kalan olursa, ölmek için ortaya çıkıp koşmaya başlayacaklardır.

Takımınızı kuzeydeki sığınağın girişini koruyacak şekilde yerleştirin ve bir askerinizi ona doğru olan sipere süründürün. Bir kaç el bombası atın. Sağ kalanlar ortaya çıkınca rahatlıkla öldürebilirsiniz. Bir nöbetçi hala sizinle çıkış arasında duruyor olabilir ama eski el bombası numarası işinizi görecektir. Bölümü tamamlamak için takımınızı son sığınağın uzak köşesine götürün.



Görev Beş: Last Courtesy

Takımınız uçağın inebilmesi ve binip kaçabilmeleri için koruma ateşi açmak zorunda. Yüksek atış yetenekleri bu görev için bir artı ve kesinlikle takımızda bir sniper'a ihtiyacınız var.

Görev başlar başlamaz takımınızı kulübeye götürün. İçerdeki silahları ve machine gun'ı alın. Kulübeden çıkın ve sniper'ınız yaklaşan nöbetçileri temizlerken machine gunner onu korusun. Kesinlikle size yaklaşmamaları gerekiyor. Kendinizi kollayın çünkü yaklaşık 30 saniye içinde makinalı tüfekli motorsikletli bir grup ortaya çıkacak. Kısa bir süre sonra arkanızdan gelecek altı kişilik düşman birliği nedeniyle arkanızı kollayacak bir askeriniz olması iyi olur. Bununla birlikte onları temizledikten sonra tüm askerlerinizi ön taraftaki saldırıya ayırabilirsiniz.



Müzik başladığında, uçağınızın kalkmasının an meslesi olduğunu anlayacaksınız. Kulübeye arkanızı dönüp yandan uçağa binin. Acele edin çünkü eğer siz binmeden kalkarsa tüm görevi baştan oynamak zorunda kalırsınız. Henüz öldürmediğiniz düşman kalmışsa onları da uçağın silah kulesiyle halledebilirsiniz. Uçak harekete geçtiği andan itaberen artık görevi bitirmiş oluyorsunuz.

CAMPAIGN ÜÇ: FIEND'S CALL

Görev Bir: Fire Portal

Yüksek rütbeli müttefik komutanlar V2 fabrikasının yok edilmesini istiyorlar. Bu ayrıntılı görevde düşman karargahındaki arşivleri yok etmeye çalıştığınız gibi bazı önemli rehineleri de kurtarmanız gerekiyor. Bir sniper ve üç sub-machine gunner bu görevde işinizi görecektir. Bazuka, machine-gun ya da diğer ağır silahlara bu görevde ihtiyacınız yok.

Etkileyici bir park alanında başlıyorsunuz. En önde sub-machine gunner olmak üzere yoldan ilerleyin. Yoldaki çalılıklarda temizlemeniz gereken iki asker var ve binaya ulaştığınızda balkonda öldürmeniz gereken bir görevli var.

Nöbet tutan iki askeri gördüğünüzde ikisini de vurun, böylece gelmesi muhtemel ek birlikleri de engellemiş olursunuz. Dışardaki tüm düşman askerlerini temizlediğinizde ve takımız ateşi kestiğinde, eve ana girişten girin. Tüm direnişleri en kısa zamanda susturun sonra da merdivenlerden yukarı çıkın.

Karşılaştığınız nöbetçileri öldürün ve bir kez daha ana merdivenlerin sağından devam etmeden önce tüm odaları temizleyin. Sarmal merdivenlerde sizi tavanarasına çıkartacak gizli bir giriş var. Tüm odaları temizledikten sonra arşiv odalarına patlayıcıları yerleştirin (bunlar askerler tarafından korunuyor) ve bodruma inin. Öldüreceğiniz nöbetçilerde



pilotları kurtarmakta kullanacağınız anahtarlar var. Hücrelerinin kilidini açtıktan sonra sizi çıkışa kadar takip etmelerini sağlayın ve görevi bitirin. Ölmelerine izin vermeyin yoksa görevi başaramazsınız.

Görev İki: Trap Key

Albay Steiner villasında çok sayıda üniformalı genç adamla beraber bulunuyor ve siz içeri girip o bundan hoşlansa da hoşlanmasa da dışarı çıkartacaksınız. Bu, başka bir bina bazlı görev, yani machine gunner'ları evde bırakın. Not: Adamlarınız şimdi alımlı Alman üniformaları giyiyor. Dolayısıyla hedefin sizin takımdan olmadığından emin olmadan ateş etmeyin.

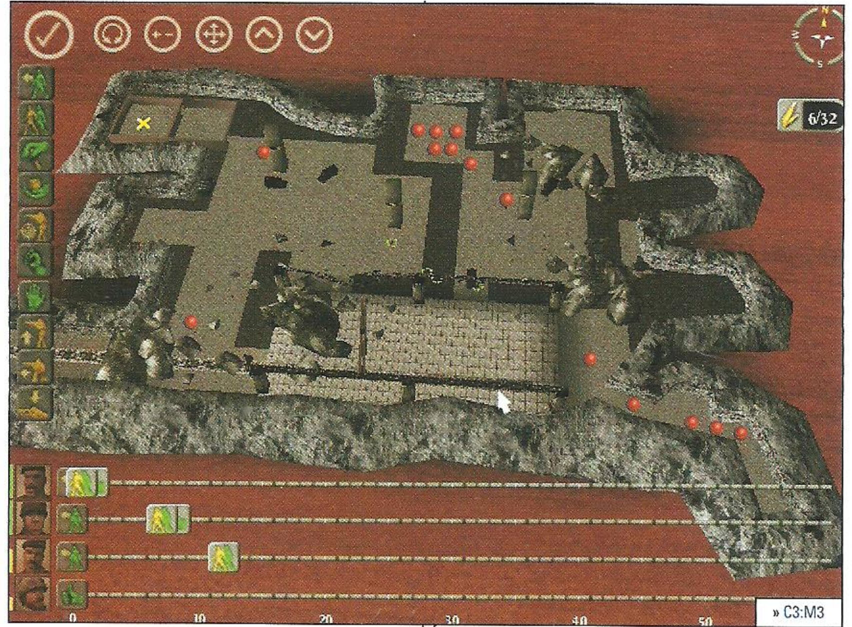
İlk önce villaya yaklaşın ve sniper'ınızı çevredeki çitlere yerleştirin. Verandadaki askerleri öldürdükten sonra ışığı açmaya çalışan askeri öldürün. Çevreyi koruyan nöbetçiler görüş alanınıza girdiğinde onlarıda sniper'ınızla temizleyin. Son olarakta geçitteki nöbetçileri haklayın ve pencerelerden içeri girin. Sola gidin, ilk kapıdan geçin ve oradaki iki askeri vurun. Koridora bir el bombası sallayın, duman dindiğinde içeri girin ve sağ kalan askerleri öldürün. Tüm odaları temizledikten sonra merdivenlerden yukarı çıkın.

Steiner'ın yatak odasına girin ve yakın korumalarını vurun. Steiner'ın kendisini vurmayın çünkü onsuz görevi biteremezsiniz. Şimdi bu katı temizleyin. Steiner'ın tüm korumaları öldükten sonra sizle işbirliği yapacaktır.

Görev Üç: Viper's Nest

Yeraltı fabrikasından dışarı çıkabilmek bu görevdeki asıl hedefiniz ama yok ettiğiniz her düşman bir artı puan olacaktır. Bu da diğer bir machine-gun gerektirmeyen görev, dolayısıyla bir sniper tüfeği ve submachine gun'larınızı alın.

Bu görev askerlerle dolu yeraltı fabrikasındaki Steiner'ın ofisinde başlıyor. Steiner alarmı çalıştırdığı için çok yakında bir grup asker tarafından saldırıya uğrayacaksınız. Eğer becerebiliyorsanız Steiner'ı öldürebilirsiniz ama bu görevinizde hayati bir önem taşımıyor. Ofiste bekleyin ve gelen ilk asker dalgasını püskürtün, sonra ofisin dışına çıkın ve kapının eşiğine yerleşin. Ayrıca etrafınızdaki eşyaları da ekstra korunma için kullanabilirsiniz. Askerler size ateş açacaklar ve er geç kurşunlardan biri çok büyük bir patlamaya neden olacak olan depo tankına isabet edecek. Bu düşmanın ciddi bir kısmını öldürecektir ama gene de muhtemelen geriye bir kaç tane kalacak. Çok dikkatli bir şekilde, yavaşça ve bulabildiğiniz her türlü saklanacak yeri kullanarak çıkışa doğru ilerleyin. Çıkışa vardığınızda görev sona erecek.



» C3:M3

Görev Dört: Escape From Hell

Bir düşman çalışma kampında esir edilmiş durumdasınız ve bir araçlarını çalarak ön kapıdan kaçmanız gerekiyor. Bu görevde de machine-gun kargaşasına gerek yok (dolayısıyla bir önceki görevde olduğu gibi bir sniper tüfeği ve submachine gun'larınızı alın) ve önemli olan şansınızı bir sonraki göreve taşıyabilmek için askerlerinizi aşırı yüklememek.

En yakınınızdaki nöbetçiyi harcamakla başlayın ve sonra tam önünüzdeki kuleyi sniper'ınızla gözleyin. Ardından, ikinci machine gun kulesinden ateş gelene kadar solunuzdaki çitlere doğru ilerleyin. Daha sonra kapalı bir geçit ve sağa devam eden bir giriş görene kadar sağdaki yolun etrafından dolaşın. Giriş yolunun sonunda bir kule var bu yüzden nöbetçinin dikkatini çekmek için bir kaç el ateş edin. Yerinden ayrılıp sizi öldürmek için yanınıza geldiğinde onu da haklayın. Aynı şeyi diğer iki kulede de tekrarlayın.

Araba parkına doğru ilerleyin ama o noktada sizi tuzağa düşürmeye çalışacak düşman askerleri konusunda da tedbirli olun. Tonla askeri temizlemek için, eğer yapabilirseniz, arazinin uzak köşesindeki varilleri vurun. Şimdi araba parkına doğru devam edin, barakadaki Panzerfaust'u alın ve geçidi açın. Araca atlayın ve yavaşça dışarı sürün. Kamptan kaçtığınızda araçtan çıkıp Panzerfaust'unuzu elinize alın.

Kontrol noktasına doğru sürünün ve öldürebildiğiniz nöbetçiyi öldürün. Eğer çok gecikirseniz köprüyü mayınlayacaklar. Askerler öldükten sonra tankı roketlerle yok edin ve aracınıza bir kez daha binip köprüyü geçerek görevi bitirin.

Görev Beş: Close Fire

Ardınızdan büyük bir tank geliyor ve tam önünüzde başka bir düşman kampı var. Sniper bu görevde bir zorunluluk, ayrıca iriyarı, büyük çocuklar karşısında sağ kalabilmek için bulabileceğiniz her türlü antitank silahına ihtiyacınız var. Hepsinden önemlisi Close Fire özel bir görev. Bir harita ekranı yok bu yüzden sadece süper keskin nişancılarınıza ve yağdıracağınız emirlere güvenebilirsiniz.

Bölüme peşinizde bir tankla başlıyorsunuz, bu yüzden zaman çok önemli. Hemen aracınıza atlayın ve tepeye doğru uzanan yola doğru ilerleyin. Bazuka ve Panzerfaust'lu adamlarınızı geldiğiniz yoldaki tankı, o diğer adamlarınıza saldırmadan önce yok etmek için geri gönderin. Tank tarihe karışınca yolda karşılaştığınız askerleri öldürerek orma-



» C3:M2
» C3:M4

na doğru ilerleyin. Düşmanın merkezinin girişindeki kumsal bölümüne varınca ilk tankları görmeye başlayacaksınız.

Bunlarla başa çıkmanın en iyi yolu; iki askerinizi kullanarak tankın yanından ya da arkasından bir roket atışı sağlamak. Bunu yaparken dikkat etmeniz gereken nokta diğer askerlerinizin ve aracınızın tankın atış mesafesinde olmaması. Aynı şeyi dğer iki tankta da yapın ve bu arada gördüğünüz düşman askerlerini öldürün. Düşman kampının çıkışında üç tank daha var ve bunlarda ilk grubu yok ettiğiniz gibi yok edilmeli.

Kampı terkederken sniper'ınızla karşıdan gelebilecek machine gun'lı motorsikleti temizlemiz gerekiyor. Sniper ayrıca yakındaki nöbetçileride temizlemeli. Bunları hallettikten sonra soldaki tepeye giden giden yola kadar ilerleyin. Yolu izlerken köydeki Panzerfaust'lu adamları da sniper'ınızla halledin. Çıkıştaki yolu koruyan bir kaç asker daha var, ama eğer dikkatli olursanız görevin sonundaki şatoya varmak konusunda sıkıntı çekmezsiniz.

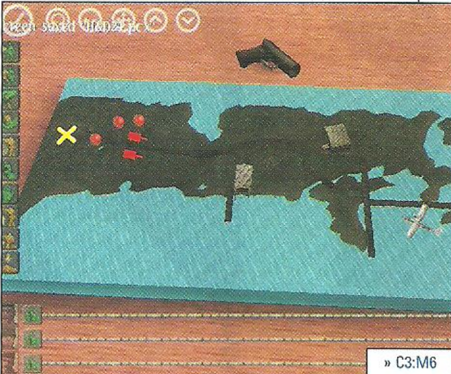
Görev Altı: Crystal Falcon

Hemen hemen Almanya'nın dışındasınız artık, fakat kocaman bir tank ve piyade ordusu aptalca sizi takip etmekte. Neredeyse yetmiş piyade ve iki büyük tank buradaki düşmanlarınız ve dört kişiyle onları yenebilirseniz gerçekten çok iyisiniz demektir.

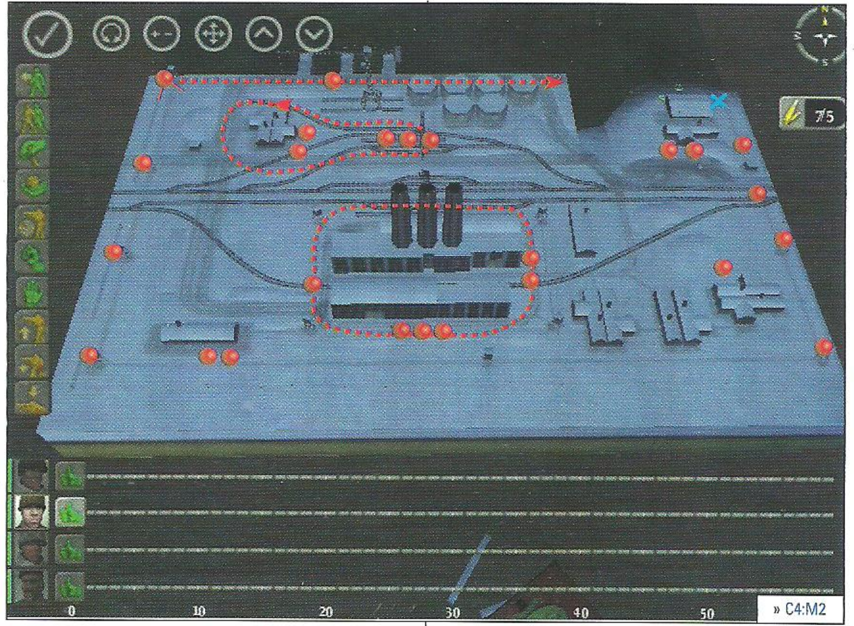
Bu görevin amacı limana giden yolu mayınlamak, tüm düşmanları öldürmek ve kaçmak için denizuçağını yakalamak. Adamlarınızı makineli tüfekler, bazukalar, mayınlar ve canınız başka ne isterse onlar ile donatın. Unutmayın bu bölümde, silahlarını sizi mıhlamak için kuşanmış bir sürü Alman var ve uçak herkesi toplamadan hiç bir yere gitmiyor. Çok cephane almak aşırı derecede önemli.

Görevin başında düşman size yetişmeden önce üç dakikanız var. Bu zamanı akıllıca kullanın ve adamlarınızı limana yollayıp tüm gereksinimlerinizi alın. Bir sürü mayın, bir çift makineli tüfek ve bir çift bazuka alacaksınız. Anti-tank mayınlarını alın ve bir çift askerinizi kirli toprak parçası üzerindeki yarım izin soluna mayınları döşemesi için gönderin. Bazukacılarınızdan birini alın ve yarım izin yanındaki tepeciğe yerleştirin ve geriye kalan iki adamınızı da kulübenin arkasındaki tepeye yerleştirin. Bu askerler mutlaka makineli tüfek kullanmalı ve gene makinekli tüfekle donanmış son adamınızla desteklenmeli.

Üç dakika dolduktan sonra düşman saldırısı başlıyor. Eğer tanklar biraz önce döşediğiniz mayınları geçerse onları bazukalı adamınızla halledin.



» C3:M6



» C4:M2

Takımınızın geri kalanı askerlere konsantre olmalı. Askerlerin veya tankların çok yaklaşmasına izin vermeyin çünkü yaklaşırlarsa el bombası atmaya veya top ateşi açmaya başlıyorlar.

Tanklar bir defa yok edilince bazukalı adamınızı geri kalan birliklerinize katılması için geri çekin ve eğer düşman piyadeleri çok yaklaşırsa kulübedeki makineli tüfeği kullanın. Bütün düşman askerleri öldüğünde Catalina' ya yönelin. Almanya' dan kaçıp campaign'i bitirmek için ona binin.

CAMPAIGN DÖRT: OPERATİON SIGN OF CROSS

Görev Bir: Thor's Hammer

Bu defa düşmanlarınız bir çeşit yeni geliştirilmiş nükleer bomba yapıyorlar gibi görünüyor biz de sabote etmek için Norveç'e gidiyoruz. İlk görevde bir çift işaret cihazını düşmanın güç istasyonuna yerleştirmelisiniz ki uçaklarınız onu bombalayabilsin ve sonrada takımınızı katledilmeden dışarıya kaçırın. Bu görev için bir machine gunner, bir sniper ve stealth özelliği yüksek bir asker gerekli.

Görev başlar başlamaz sola, çite doğru yönelin. Çabucak kuledeki makineli tüfekçiyi, kapıdaki nöbetçiyi ve ikinci makineli tüfekçiyi temizleyin. Barakalardan hiçbir askerin kulelere erişmemesine dikkat edin. Başlangıç noktasından sola doğru kuleleri temizlemeye devam etmelisiniz, çitin köşesine geldiğinizde kapıya geri dönün ve çok dikkatlice güç istasyonuna yönelin. Barakalarda uyuyan askerlerin dikkatini çekerseniz onları çabucak öldürmeye bakın.

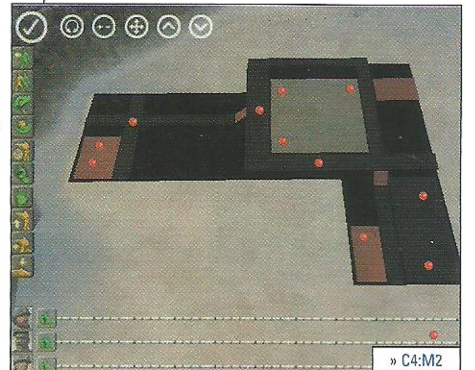
İç kompleksi devamlı gezen üç kişilik devriyeden sakının. Köşeden görünmelerini bekleyin. Fıçıları vurun ve sonra sessiz askerinizi arabaların yanına verici yerleştirmesi için gönderin. Bu asker aynı zamanda güç istasyonuna ikinci girişi koruyan devriyeyi de yok etmeli. Herkes denizin yanındaki petrol tankına yönelmeli. Yolda, önünüze çıkan barakalara gidip alarm verebilecek her düşman askerini öldürün. İçeriye arabalar arasından sızıp ikinci bir verici yerleştirecek birisini gönderin.

Şimdi kaçmak için beş daklikanız var. Sniperınızı zoom yapıp kulelerde ve kapıda duranları indirmekte kullanın ve devam edin. Kapıya eriştiğinizde görev biter.

Görev İki: Snow Demon

Bir sabotaj harekatı daha, bu yüzden bir çift submachine gunner, bir sniper, bir machine-gunner dan oluşan tipik takımınızı kurun ve onları zaman ayarlı patlayıcılar ve English Grenades ile donatın. Doğuya doğru taşlı patikayı izleyerek yol alın, yolunuza çıkan düşmanı sizi farketmeden sniper ile temizleyin. Özellikle tepedeki makinalı tüfekçiyi vurmanız çok önemli. Alarmın çalması çok sürmeyecektir, bu yüzden kayaların kenarına yönelin ve binalardan çıkan askerleri vurmaya başlayın. Onları öldürdükten sonra adamlarınızı iki gruba ayırın. İlk grup antene gidip bir kaç zaman ayarlı bomba koymalı (oradaki askerin öldüğünden emin olduktan sonra tabii ki). Merdivenlerden antene tırmanın ve patlayıcıları yerleştirin. Sonra kamyona geri dönün ve diğer grubu bekleyin.

İkinci grup batıya ormana doğru yönelmeli ve laboratuarı buluncaya kadar da durmamalı. Binaya girin ve nöbetçileri öldüre öldüre ana laboratuara



» C4:M2



ulaşın. Ana laboratuarı bulduğunuzda hemen içeri dalmayın. Onun yerine nöbetçilerin dikkatini çekerek size doğru koşmalarını sağlayın, siz geriye duvarın arkasına çekilin ve nöbetçiler görüş alanınıza girer girmez vurun. Şimdi ana laboratuara girin ve klor tankının yanına zaman ayarlı bombaları koyun. Laboratuarı ve anteni yok ettikten sonra araba parkına geri dönün hala içinde benzin olan arabayı bulun adamlarınızı içine koyun ve kuzeydeki kampa yönelin.

Görev Üç: Thirteenth Chamber

Bu görev için bir machine gunner, iki sub-machine gunner ve taşıyabildiği kadar düşman silahını alabilecek güçlü kuvvetli bir adama ihtiyacınız var. Adamlarınızda birinin zaman ayarlı patlayıcıya ihtiyacı olacak ve herkese de bir kaç el bombası verin.

Bira fabrikasına doğru hareket etmekle işe başlayın, ama girişten önce duvara bir el bombası atın. Şimdi içeri dalın ve yolunuza çıkacak kadar şanssız olan herkesi temizleyin.

Şimdi takımınızı iki gruba ayırmanın zamanı. İlk grubu (machine gunner'ı da içermeli), kar yığının arkasına saklayın ve ve batı kapısını tutun, ikinci grup ise bira fabrikasına kapıdan girmeli. Bira yapmak için gerekli techizatları geçin, doğu kapısında bir geçiş bulacaksınız. İçeri girin, kendinizi kırmızı ışıkla aydınlatılmış bir koridorda bulacaksınız. Burada dikkatli ilerleyin ve pusuda bekleyen askerleri temizleyin. Kuzeye yönelin ve soldaki odaya bir el bombası atın. Burada bir çok güzel silah bulacaksınız, iri yarı adamınıza bunları yükleyin.

Dar bir geçiten doğuya yönelin, kendinizi geniş bir mağarada bulacaksınız. Nöbetçileri öldürün ve zaman ayarlı bombaları yeşil fıçının yanına koyun. Şimdi dağılma zamanı çünkü çok büyük bir patlama çatıyı uçurmak üzere. İlk gruba (destek birliklerle umutsuzca savaşan) geri dönün ve kamyona yönelin. Nöbetçi barakasından çıkan nöbetçileri öldürün ve kamyona atlayıp toz olun.

Görev Dört: Volven Hunters

Şimdi bir sniper ve üç güçlü askeri (gene toplanacak bir sürü eşya var) saldırı silahlarıyla, el bombalarıyla ve temelde alabileceği herşeyle donatma zamanı.

İlk önce garajdaki nöbetçiyi öldürün ve kaleye yönelin. Etrafta bir sürü devriye var bu yüzden kar yığınlarını korunmak için kullanın ve onlar sizi vurmadan siz onları vurun. Arkanızı kollamayı unutmayın çünkü bir sürprizle karşılaşabilirsiniz. Sahilin temiz olduğundan emin olduktan sonra, düşen nöbetçilerin silahlarını alarak yavaşça ilerleyin.

Operasyon odasına yönelin ve komutanı öldürün. Anahtarları alın ve tünele yönelin. Her odayı arayın, bulabileceğiniz her cephaneyi ve silahı alın. Tünelin sonuna eriştiğinizde görev biter.

Görev Beş: Hunt for the Golden Fish

Bir önceki görevdeki takımınızı kurun ve mümkünse hepsini saldırı silahlarıyla donatın. En az biri patlayıcı taşımalı. El bombası ve fazladan cephane bol bol gelecektir.

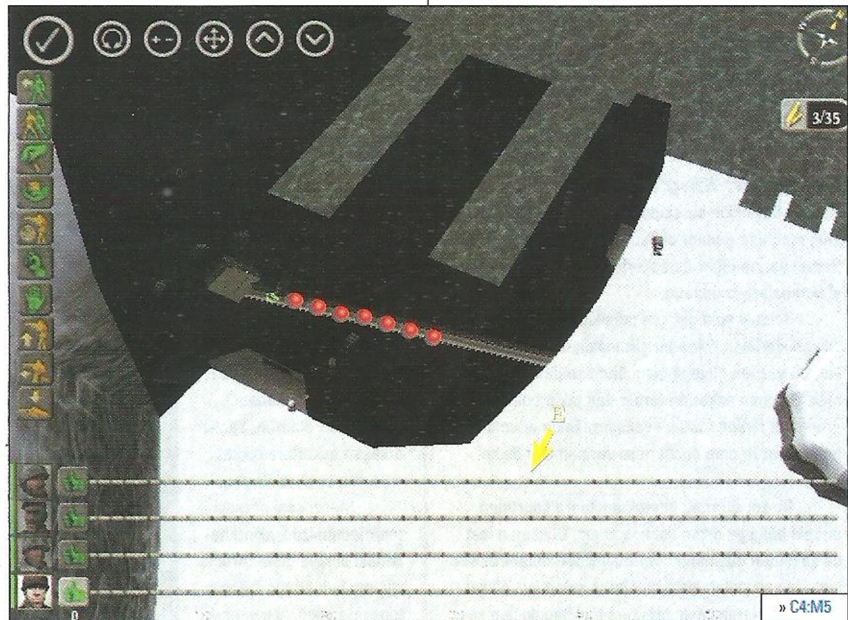
Merdivenlerden yukarı çıkarak başlayın ve yolunuza çıkan tüm teknik görevlileri ve askerleri öldürün. Şafttan çıkın ve takımınızı iki gruba ayırın. Boşlukları holde gördüğünüz herkesi öldürmek için kullanın. Yan pasajlardan çıkan nöbetçilere dikkat edin ve ufak girişten cephaneliğe yönelin. Askerleri sniper ile öldürün ve iki askerinizi büyük kapıda pozisyonlandırın. Diğer ikisini de cephanelik kapısının yanında pozisyonlandırın. Şimdi iki takımınızı da aynı anda içeri sokun ve tüm adamlarınızı öldürünceye kadar durmayın..

Sonra zaman ayarlı patlayıcılarınızı, patladığı zaman üssün büyük bir bölümünüde götürecek şekilde denizaltının torpido yuvalarının yanına koyun. Komutanın aracını bulun ve çıkmak için kapıyı açın. Patlamaya rağmen hala düşman askeri bulunabilir dikkat edin. Vadinin sonuna geldiğinizde bu campaign de biter.

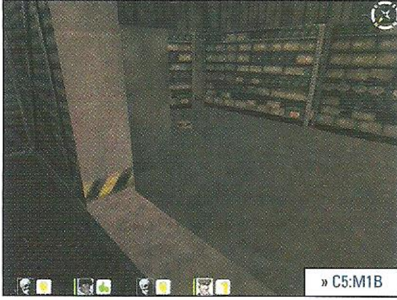
CAMPAİGN BEŞ: OPERATİON BABYLON

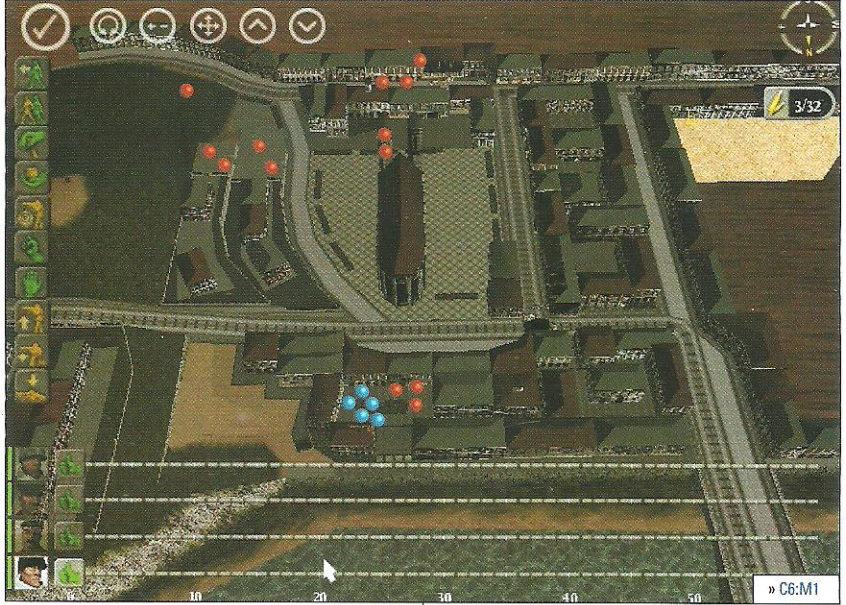
Görev Bir: Babylon

Batan bir gemiye çıkın, bu görev oyundaki en atmosferli ve kötü oyunlardan biri. İşiniz Alman kodlama makinasını bulmak ve saldırı botunuza geri kaçmak. Ağır silahlara ihtiyacınız yok ama bir sniper çok iyi olur. Mümkünse adamlarınızı saldırı silahlarıyla donatın ve bir sürü el bombası aldıklarından emin olun. Ah bu arada harita yok yanlızca bağırılarak verilen emirler var. Geminin duvarlarına olabildiğince yakın durun ve sağ ya da sol taraftaki bota yönelin. Düşmanın sizi daha iyi görebilmek için flare'lar attığını göreceksiniz. Bu oyunda bir sürü düşman var bu yüzden hepsini sonuna kadar yok ettiğinizden emin olun. Bota gidin ve sonuna geldiğinizde dönün ve öteki tarafa yönelin. Sonrada köprüye gi-




» C5:M1A


» C5:M1B


» C6:M1

din, girmeden önce el bombası atın.

Etrafa bakın (diyagram C5:M1a ya bakın). Eğer çok şanslıysanız kodlama makinasını burada bukacaksınız, ama şans için bakmak zorundasınız. Bu durumda merdivenlerden aşağıya inin ve köprünün altındaki telsiz odasına girin. Yeteri kadar şansınız varsa makinayı burada bulabilirsiniz. Burada da yoksa dönen merdivenlerden geminin kıçına doğru yönelin.

Bu bölüm hemen altınızdaki askerlerden korunmak güç olduğundan aşırı derecede zor. Merdivenlerden aşağıya inerken askerlerinizin birbirini koruduğundan emin olun ve gerekirse el bombalarını kulanın.

Ergeç depoya ulaşacaksınız (diyagram C5: M1B ye bakın), eğer şimdiye kadar bulamadıysanız burada kod makinasının sizi beklediğini göreceksiniz. Geriye kalan tek şey bota geri dönmek fakat dikkatli olun çünkü geriye kalmış düşman askerleri olabilir ve görevi kazanmanın tek yolu kod makinasını saldırı botuna geri götürmek.

CAMPAIGN ALTI: OPERATION WRAITH OF THE GODS

Görev Bir: King's Road

Burada kesinlikle bir sniper'a ihtiyacınız olacak ama machine gunner olmadan da yapabilirsiniz. Bunun yerine diğer üç askerinizi saldırı silahları ve el bombalarıyla donatın.

Soldaki yola girin ve mümkün olduğu kadar dikkatli ilerleyin.Yolda bir çift makinalı tüfek yuvası var, bu yüzden güvenli olanı önce soldakini halletmek. Düşman askerleri tarafından takip edilen bir grup dost birliğe rastlayacaksınız. Takip edenleri hemen vurun ama dostlarınızı vurmamaya dikkat edin.

Bu zor durumu atlattıktan sonra köprüden önceki bölgeye çıkan sokağa sapın. Dükkanın içinde saklanan düşmanlar var bu yüzden onlar sizi avlamadan siz onları sistemli olarak avlamaya dikkat edin. Yanan tramvayın tam ters tarafındaki yan sokağa sapın. Burada kendinizi düşman askerlerinin bir grup asiyi idam ettiği küçük bir alanda bulacaksınız. Askerleri öldürün ve merdivenden çatıya çıkın. Kilise kulesindeki düşmanları sniper ile halledin.

Merdivene geri döndükten sonra yol boyunca rayları takip ederek kiliseyi geçin. Düşmanlar tepeden size saldıracak, onları yok edin ve tepedeki topçu yuvalarına onlardan önce siz saldırın. Şimdi tüm yapmanız gereken meydanda ve tepede kalan keskin nişancıları ve askerleri temizlemek. Bilimadamlarını çıkışa sağ salim ulaştırınca bu görev de biter.

Görev İki: Last Man Takes İt All

Bu campaign'in ikinci görevi için en iyi adamlarınızı seçmelisiniz, çünkü artık mesele olmak ya da olmamak. En iyi iki sniperınız bu görevde sığınacak çok az yer olduğundan çok gerekli olacaktır ama zor durumlar için onları saldırı silahlarıyla donatmayı da unutmamalısınız. Diğer ikisi içinde en yüksek shooting ve reaction özelliklerine sahip olan elemanlarınız arasından seçin ve onlara saldırı silahları verin.

Bilimadamlarını korumak bu görevde hayati önem taşıyor, bu yüzden adamlarınızı iki guruba ayırın; üç kişilik (iki sniperıda içeren) bir keşif devriyesi ve kalan adamlarlarlada bilimadamlarını koruyan ikinci bir grup. Keşif grubunu alın ve sniperlar ile yolun solunda uçaksavarı kullanan personeli temizleyin. Sonra uçak enkazına gidin ve raylardaki silahı kullanan adamlarıda öldürün. Yanlız dolaşan askerlere dikkat edin sniper gerektiriyor.

Menzildeki herşeyi temizlediğinizde yıkıntı halindeki binaya gidin. Arama ışığının bulunduğu kulenin tepesine çıkın ve sniper ile kontrol kulesinin üstündeki makineli tüfek yuvasını temizleyin. Eğer çatının ortasındaki cephane kutusunu vurabilirseniz bir seferde bir çok düşmanı öldürebilirsiniz. Destek birlikleri hemen yandaki binadan üstünüze yağmaya başlayacaktır. Makinalı tüfeklere yerleşmeden onları vurun ve sonra alçak hangardan terminale yönelin. Ruslara dikat edin.


» C6:M2

Binaya eriştiğinizde ve alanın tamamen temiz olduğuna emin olduğunuzda, başlangıç noktasından yanlız bir askeri, bilim adamını alması için gönderin. Kontrolü keşif gurubuna geçirdiğinizde pistin sonuna doğru size saldıran askerleri temizleyerek ilerleyin. Pistin sonuna geldiğinizde müttefik bombardıman uçağı başınızın üstünden geçecekir. Pistin kaçınılmaz olarak yıkıntılarla dolu olmasından dolayı uçak inemeyecektir. Allahtan hemen havada bir daire çizerek bir dakika sonra yandaki paralel piste inecektir.

Bilimadamını yanındaki eskortu ile birlikte diğer adamlarınızın yanına getirin, buluştuklarında hep beraber öbür piste yönelin. Uçak durduğu zaman hemen merdivenlerden içeri girin. Herkes güven içinde içeri girdikten sonra görev ve doğal olarak oyun da bitecektir.

İyi bir gösteri!

Oyun Programcıları!

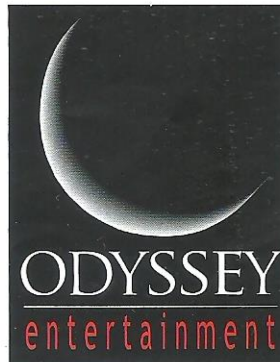
Hayaliniz Gerçekleşiyor...



ODYSSEY ENTERTAINMENT, bilgisayar oyunlarını seven, bu alanda kendini göstermek için fırsat arayan, yaratıcı, hevesli, iddialı ve kendine güvenen

Oyun Programcıları Aramaktadır.

İlgilenen adayların özgeçmişlerini faks yada posta ile göndermeleri gerekmektedir.



Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli-İSTANBUL Faks:0212.225 36 63

HİLE KODLARI

Hilelerin, tarihin tozlu raflarındaki oyunlara yeni bir bakış açısı ve hayat getirdiğine daha önce defalarca şahit olmuştuk. Ama gerçek şu ki, bazılarımızın ilk başta oyunlarla başa çıkma konusunda sorunları oluyor. Her defasında kazanan tarafta olmak için bu hileleri kullanın.

ARMY MEN 3: TOYS IN SPACE

Oyun esnasında Backspace'e basın ve "!throw me a frickin bone here" yazın. Tekrar Backspace'e basın ve kodları girin.

!captain scarlet: Ölümsüzlük
!full monty: Deneyin
!stay frosty: Sarge bir güç kalkanı alır
!henry: Sarge bir böcek ilacı kazanır
!harsh language: Sarge 20 sineklik alır
!here's a lockpick...: Sarge sonsuz Flame Napalm kazanır
!mib: Sarge lazer tüfeği alır
!this one goes to eleven: Sarge 3 Napalm saldırısı hakkı kazanır
!scotty: 3 ekstra uzay savaşçısı katılır
!hey stişer: Sonsuz yapışkan kazanırsınız
!one time...: 3 beyzbol topu kazanırsınız
!spiny norman: 3 Hammer mayını alırsınız
!let me down: Sarge'ın gücü neredeyse "0"a düşer
!pump me up: Sarge Steroid Boost alır
!rate me: Kare oranını gösterir
!roody-pooh Give: Sonsuz hava saldırısı verir



» ARMY MEN 3

!the meek: Bölümü kaybedersiniz
!cut to the chase: Bölümü kazanırsınız
!halloween: Düşmanlar zombilere dönüşür
!time for bed: Mutlak yenilgi
!mona lisa: Rasgele bir nesne alırsınız
!şorence: Sonsuz sağlık çantası verir
!johnny ricco: 3 paraşüt indirme hakkı verir
!peep show: 3 araç verir.
!heavenly glory: 3 hava saldırısı verir
!yippee!!!: Sniper tüfeği verir
!penny: Sonsuz M80 sağlar
!hey dante: Aerosol verir
!the sun: Büyüteç kullanma hakkı verir
!whistle and şute: Sarge özel bir ceket giyer
!i woke up this morning: 9 adet mavi giysi sağlar
!no sunblock: 9 adet bronz giysi sağlar
!incognito: 9 adet gri giysi sağlar
!i got two words for ya...: Bir mayın temizleme aracı verir
!haunt haunt haunt!: 10 patlayıcı verir
!sprinkles: 30 mayın verir
!i like to keep this handy: Sonsuz bazuka
!patty melt: Sonsuz alev makinesi
!you want some: Sonsuz elbombası
!disco inferno: Sarge ateşler saçar
!disco is dead: Sarge'ın ateşini söndürür
!no one expects: Kalabalık bir düşman birliği belirir
!italian job: Sarge'ın etrafında dev bir patlama olur
!its dark Hides: Düşmanları küçük haritada gösterir
!door Teleports: İmleçin bulunduğu yere ışınlar

AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS



Enter'a basın ve aşağıdaki kodlardan dilediğinizi girin:

POLO: Gölgeler yok olur.
MARCO: Tüm haritayı açar
AEGIS: İnşaatların anında bitmesini sağlar
ROCK ON : 1000 taş verir
LUMBERJACK: 1000 kereste verir
ROBIN HOOD: 1000 altın verir
CHEESE STEAK JIMMY'S: 1000 yiyecek verir
NATURAL WONDERS: Doğayı kontrol eder
RESIGN: Teslim olursunuz
WIMPYWIMPYWIMPY: Kendi kendini imha
TORPEDOx: Belirli bir rakibi yokeder (x yerine rakibin adı girilecek)
TO SMITHEREENS: Sabotajcı verir
BLACK DEATH: Tüm düşmanları ortadan kadırır


» DARKSTONE

DARKSTONE

Kolay Para:

1) Yeni bir oyuna başlayın, tüm parayı bir karakterden diğerine aktarın
2) Yeni bir oyun daha başlatın ve tüm parayı verdiğiniz karakteri kullanarak paraları yeni bir karaktere aktarın
3) En son karakterden 1500 altını alın ve son değişimde kullandığınız karaktere verin.
4) Bunu sabrınız yettiğince tekrarlayın.

Ek ipucu:

Monk olarak başladığınızda, Resurrection kitabını satın bu yolla 15.000 altın kazanacaksınız. Başlancıçta aldığınız 1500'le birlikte 16.500 eder ki bu da daha çok para edinmeniz demektir.

DESCENT 3

Oyun esnasında aşşağıdakilerden birini yazmanız yeterli (bu kodlar sadece single player oyunda işe yarar):

IveGotIt: Tüm silah, enerji ve kalkanları verir
BurgerGod: Tanrı modu
TreeSquid: Tüm haritayı açar
MoreClang: Level atlatır
DeadOfNight: Bulunduğunuz bölümdeki tüm bot'ları öldürür
Testicus: Geminizi görünmez yapar

DRAKAN

Oyun başlarken SHIFT'i basılı tutun, bu sayede oyun esnasında çeşitli hileleri girebileceğiniz bir kutu belirecektir. Oyun içinde "\"e basın ve konuşma özelliği görüntülensin, daha sonra aşağıdaki kodları girebilirsiniz.

Iamgod (not: son bölümde kullanılamaz): ölümsüzlük
Iamgoddess: Son bölüm için ölümsüzlük
Smoghead: %100 sağlık
Give [silahın adı]: Dilediğiniz silahı verir
Gimme [nesne adı]: Dilediğiniz nesneyi verir

DUNGEON KEEPER 2

Oyun esnasında [CTRL] + [ALT] + [C]' ye basın ve istediğiniz kodu girin

show me the money: Bol bol altın
now the rain has gone: Haritayı açar
feel the power: Yaratıklarınızın yeteneklerini 10'arttırır
this is my church: Tüm odaları yapabilmenizi sağlar
Fit the best: En iyi hile
i believe its magic: Tüm büyüleri verir
do not fear the reaper: Bölümü kazandırır

Ay bölümleri

İşte Dungeon Keeper 2'nin büyük sürprizi: bazı bölümler sadece dolunay olduğu zaman ortaya çıkıyor. Bu sizin CPU saatinize bağlı olduğundan saatinizi dolunay olan bir güne ayarlarsanız oyun başladığında bu bölümleri bir bayrakla işartlenmiş halde bulacaksınız.

Kurban karşılığında kanacacaklarınız

Imps: Imp yaratmak ucuzlar
Sinek ve örümcek: Bir Warlock kazanırsınız
2 böcek: Sürmekte olan üretim derhal tamamlanır
2 sinek: Sürmekte olan araştırma derhal tamamlanır
Böcek ve örümcek: Bir Dark Mistress kazanırsınız
3 Örümcek: Tüm tavuklarınız ölür
Vampir: Tüm canavarlar hastalanır
2 Bile Demons: Tüm canavarlar tavuğa dönüşür
Horned Reaper: Tüm canavarlar sinirlenir
Dark Mistress & Bile Demon & Troll: Bir Horned Reaper kazanırsınız.

**Yaşayan ölüleri yada tavukları kurban etmek tanrıları kızdıracaktır.*

FIFA 2000

Bunları nereye yazacağınızı gayet iyi biliyorsunuz değil mi?

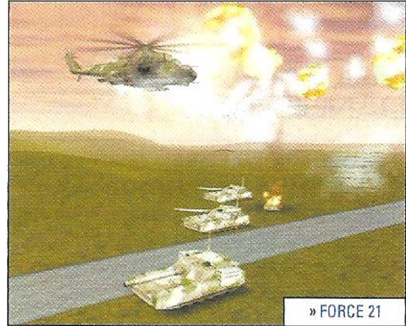
LIGHTSOUT: Gece oynanan maçta oyuncular ve top parlayarak ışık verirler.

BURNABY: EA sahasını açar
SIZZLE: Yıldırım modunu açar
MOMONEY: Takımınız sonsuz banka hesabı olur
DIZZY: Uzaylı modunu açar
HOOLIGAN : Bonus takımı aktif hale getirir

FORCE 21

Oyunu oynarken Enter'a basın ve aşşağıdaki kodları girerek aktive edin.

stratperspective: Kamera açısını değiştirir
centermass: Kamera seçili birimi ortalar
hurt: Mevcut müfrezedeki ilk araç hasar görür
novictory: Zafer durumu etkisiz
commanders: Kumandanların etkisi kalmaz
fps: Kare oranını gösterir
chessmatch: Radarı genişletir
id: Aracı tanımlar
hasselhoff: Görevi kaybettirir
gameoverman: Görevi kazandırır
targetlist: Seçili hedefleri listeler
chillout: Araç çakılı kalır
neon: Tüm tanklar sarı üçgenlerle işaretlenir
avatar: Tüm bina ve tanklar sarı kutularla işaretlenir
grid: Taktik haritadaki dokuları kaldırır
amazon: Ağaçlar yok olur
ispy: Düşmanın konumunu gösterir
polytheism: Sizin ve düşmanın adamlarını ölümsüz yapar


» FORCE 21



» FIFA 2000

HEAVY GEAR 2

Oyun esnasında konsolu açın ve kodları girin.

set camti: Ölümsüzlük
set mission: Bölümü tamamlar

HEORES OF MIGHT & MAGIC III: ARMAGEDDON'S BLADE

Tab tuşuna basarak aşağıdaki kodlardan istediğinizi girin:

nwcalreadygotone: Tüm gizli nesnelerin haritasını verir
nwcantioch: Çadır, balista ve cephane arabası verir
nwcavertingoureyes: Archangel verir
nwccastleanthrax: En yüksek şansı kazanır
nwccoconuts: Sonsuz yürüme hakkı kazanır
nwcçeshwound: Kahramanınıza Death Night verir
nwcgeneraldirection: Tüm haritayı açar
nwcigotbetter: Kahramanınız bir level atlar
nwcmuchrejoicing: Morali tavana vurur
nwconlyamodel : Kalenizde tüm binalar yapılır
nwcshrubbery: Tüm kaynaklarınızı arttırır
nwcsirrobin: Senaryoyu kaybedersiniz
nwctim: 999 mana ve tüm büyleri verir
nwctrojanrabbit: Senaryoyu kazanırsınız

HIDDEN & DANGEROUS

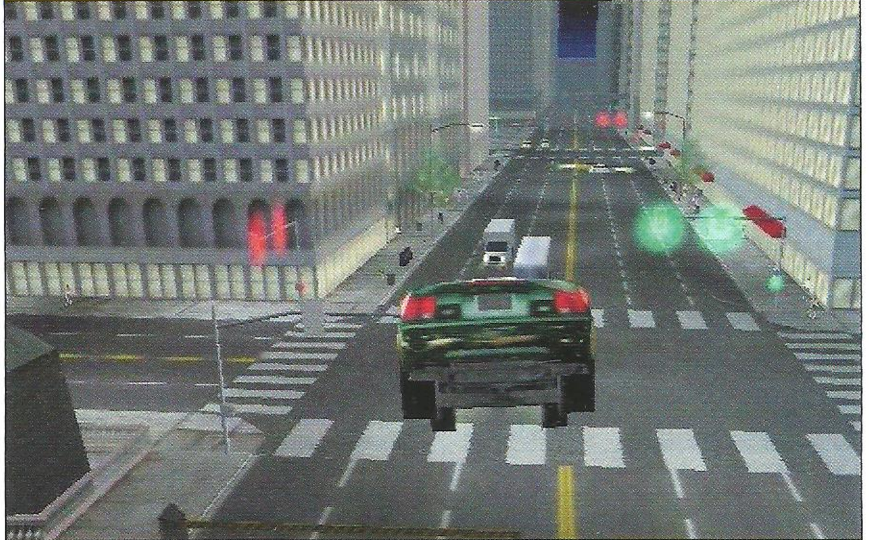
Açılıştaki herhangi bir menü ya da sahnede "iamcheater" yazın ve oyun esnasında aşağıdaki hileleri girin. Kodu doğru girdiğinizde bir biip sesi duyacaksınız. Not: Eğer elinizdeki oyun v1.1 ise bazı kodların çalışması için "iamcheater" yerine "iwillcheat" yazın.

Quickload: Quick load saved game
nohits: Ölümsüzlük
goodhealth : Sağlığınızı doldurur
openalldoor: Tüm kapılar açılır
allitems: Tüm nesneleri seçebilmenizi sağlar
killthemall: Tüm kötü adamlar nalları diker
showtheend: Bölüm sonunu gösterir
gamedone: Görevi kazandırır
gamefail: Görevi kaybettirir
resurrect: Ölen ekip üyeleri canlanır
enemyf: Düşmanı gösterir



» HIDDEN & DANGEROUS

MIDTOWN MADNESS



Oyuncu adı Kodları:

Yeni oyuna başlayın ve aşağıdaki kodları ad olarak girin. Bazı hileler puan almanızı engeller. Aynı zamanda hile kodlarını kullanırken yeni araçları açamazsınız.

Showme Cops: Tüm polisleri haritada gösterir *(PUAN YOK!)*
Big Bus Party: Yolda sadece otobüsler olur *(PUAN YOK!)*
Tiny Car: Yolda sadece küçük araçlar bulunur *(PUAN YOK!)*
amizdA eoJ: Tüm araçlar ters yol alır
Jet Planes: Yolda sadece uçaklar gider *(PUAN YOK!)*
Warp Eleven: Yapay zekayı on kat hızlandırır *(PUAN YOK!)*

Sürpriz yumurtalar

Bunlar sadece Cruise Modunda işe yarayan kodlar. Adınız yerine aşağıdaki kodları girin sonra da adı geçen aracı seçin. Böylelikle yeni araçlar kullanabileceksiniz

Yazın...	Seçin...	Elde edin...
vasedans	Cadillac'ı seçin	Genel araç
vasedanl	Kurşunu seçin	Genel hafif araç
vavan	Ford F350'yi seçin	Kamyonet
vadiesels	Otobüsü seçin	Dizel araç
vacompact	VW'i seçin	Küçük bir araç
vapickup	Ford F350'yi seçin	Pikap kamyonet
vabus	Otobüsü seçin	Otobüsün rengi değişir
vadelivery	Ford F350'yi seçin	Dağıtım kamyonu
valimo	Mustang GT'yi seçin	Limuzin
valimoblack	Mustang GT'yi seçin	Siyah limuzin
valimoangel	Mustang GT'yi seçin	Beyaz limuzin
vataxi	Cadillac'ı seçin	Sarı taksi
vataxichecz	Cadillac'ı seçin	Yeşil damalı taksi
vaboeing_small	Otobüsü seçin	Mini jet

Oyun esnasında kullanılan kodlar:

Bir kutu belirene dek CTRL+ALT+SHIFT+F7'yi basılı tutun. Beliren kutuya dilediğiniz şifreyi girin. Dikkat! bu kodlar sadece Single Player modunda kullanılır.

/nodamage: Aracınız hasar görmez *(PUAN YOK!)*
/damage: Yeniden hasar görür hale gelir
/dizzy: Gökyüzü dönmeye başlar
/fuzz: Polis radarını çalıştırır *(PUAN YOK!)*
/bridge: Köprüler hızlanır *(PUAN YOK!)*
/ufo: Uçaklar yerine UFO'lar geçer
/swap: Trenlerin yerine 737'ler geçer
/slide: Araçlar sürtünmesiz olur *(PUAN YOK!)*
/puck: Aracınız sürtünmeden etkilenmez *(PUAN YOK!)*
/grav: Yerçekimini yarıya indirir *(PUAN YOK!)*
/postal: Kornaya basınca posta kutusu fırlatırsınız *(PUAN YOK!)*
/talkfast: Konuşmalar hızlanır
/talkslow: Konuşmalar yavaşlar
/big: İnsanlar devleşir
/tiny: İnsanlar küçülür
/nosmoke: Duman efektleri kapatılır
/smoke: Duman efektlerini açar

playercoords: Bulunduğunuz pozisyonu gösterir
laracroft: Tüm alternatif üniformaları şecebilmenizi sağlar

KINGPIN: LIFE OF CRIME

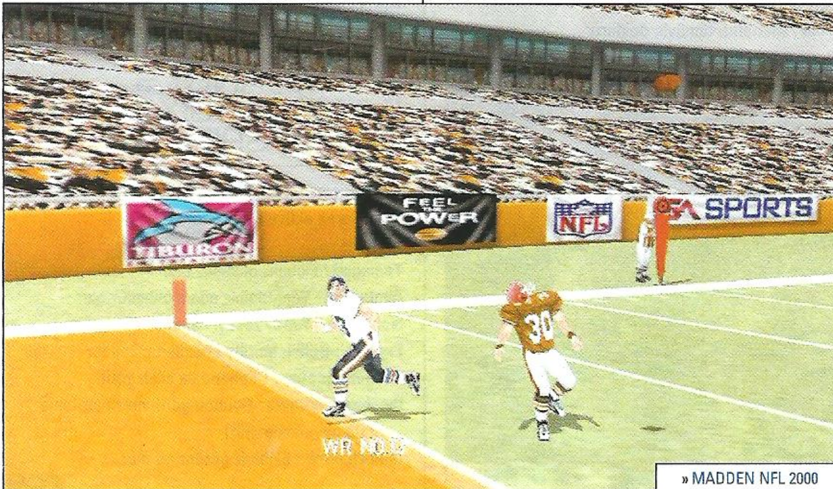
Oyuna başlamak için "+developer 1" komut satırını kullanın (örnek "C:\kingpin\kingpin.exe +developer 1")."`" tuşuna basarak konsolu açın ve aşağıdaki kodlardan birini girin.

IMMORTAL: 'Ölümsüzlük
NOCLIP: Kesilmeyi kapatın
GIVE ALL: Para hariç tüm nesneleri verir
GIVE CASH ###: ### Yerine dilediğiniz nakit miktarını yazın
GIVE COIL : Coil verir
GIVE WATCH: Watch
GIVE BATTERY: Battery

MADDEN NFL 2000

Madden Challenge'ı kazandıktan sonra aşağıdaki kodları kullanabilirsiniz.

AIRMADDEN: Süper sıçrama
BTHEBALL: Top kamerası
COWBOYS: Marshall'ın fantezi takımı
FIRSTIS20: First down 20 yard olacak
INTHEFUTURE: Sürpriz bir takım
ITSINTHEGAME: EA Sports stadyumu
KILLERJOKE: Palyaçolar takımı
MOJO: 60'ların tüm takımları
NOPICKS: Durdurma yok
PAINFUL: Daha fazla sakatlık
PHALANX: Bonus takım
QBINTHECLUB: Kusursuz paslar
QUARKANDSTAR: David Golyat'a karşı modu
REFISBLIND: Kör hakem
SNAPTACLEPNT: Sugar Buzz takımı
SIDEBURNS: 70'lerin tüm takımları
TEAMMADDEN: Tüm Madden takımları
WEPUTITHERE : Tiburon stadyumu
WILDWEST: Dodge şehri stadyumu
XMASGIFT: Gizli Noel stadyumu



» MADDEN NFL 2000

MYTH II: SOULBLIGHTER

Level select: **Shift**'i basılı tutun ve "**New Game**"i seçin, böylelikle hile modu aktive olur. Daha sonra oyun içinde dilediğiniz kodu kullanın.
Galibiyet: **Ctrl** ve **Alt**'ı basılı tutup "+" ya basın
Yenilgi: **Ctrl** ve **Alt**'ı basılı tutup "-" ye basın
Hayvanları öldürme: **Ctrl** , **Alt** ve **Shift**'i basılı tutun ve bir hayvana tıklayın.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

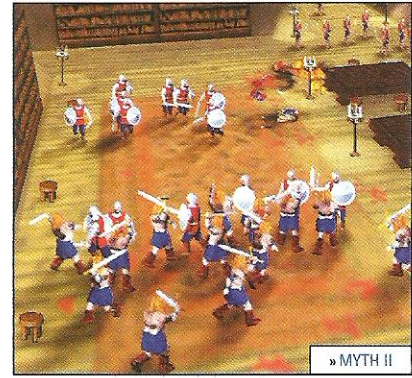
Bu hilelerin çalışabilmesi için ilk olarak kariyer modunu bitirmeniz gerekli. Yani on bölümün tümünde de bir ödül kazanmanız gerekiyor. Bunu başardıktan sonra Tropy ekranında yeni bir düğme belirecek, bu düğme ile aşağıdaki hileleri kullanabileceksiniz.

Ana menü için:
DCOP: Bonus araç
ECOP: Bonus araç
FCOP: Bonus araç

Arcade modu kodları
GOFAST: Motoru güçlendirir
MADLAND: Rakipleriniz güçlenir
MONKEY: Otomatik vites gelişir
MOON: Yerçekimi düşer
TR 00-15: Trafikteki araçları kullanabilirsiniz

Kariyer modu kodları
BUY: Bedavaya alışveriş yaparsınız


» MOB RULE


» MYTH II

GATES: Paranız artar
UP0: Upgaradeleri etkisiz kılar
UP1: Level 1 upgrade
UP2: Level 2 upgrade
UP3: Level 3 upgrade

Diğer kodlar
ACAR: Bonus araç verir
ALLTIERS: Bonus araç verir
BCAR: Bonus araç verir
CARS: Tüm arabaları seçebilirsiniz
CCAR: Bonus araç verir
TRACKS: Tüm pistleri seçebilirsiniz

NHL 2000

Kodlar oyun esnasında yazılmalı.

awaygoal: Karşı takım bir sayı kazanır
homegoal: Ev sahibi takım bir sayı kazanır
zambo: Zamboni oyun esnasında sahaya çıkar.
spots: Oyun öncesi Spot ışıklarını harekete geçirir
penalty: Pak'ı kontrol etmeyen takıma bir penaltı kazandırır.

BLOOD 2

Konuşma düğmesine basın ve dilediğiniz hileyi girin:

MPGOD : Ölümsüzlük
MPKFA : Tüm özellikler tümüyle dolar
MPHEALTH : Sağlık dolar
MPAMMO : Cephaneler dolar
MPARMOR : Zırh gücü dolar
MPCAMERA : Kamera açısını değiştir
MPWHEREAMI: Haritadaki koordinatları gösterir
MPBEEFCAKE: Karakterinizi daha güçlü yapar
MPKILLEMALL: Bölümdeki tüm canavarları öldürür
MPSPEEDUP : Karakterinizin hız katsayısını arttırır (1 ila 5 arası)
MPSTRONGER : Karakterinizin güç katsayısını arttırır (1 ila 5 arası)
MPBERETTA : Beretta
MPSUBMACHINEGUN : Hafif makineli tüfek
MPFLAREGUN : İşaret fişeği tabancası
MPSHOTGUN : Shotgun
MPSNIPERRIFLE : Sniper tüfeği
MPHOWITZER : Howitzer
MPNAPALMCANNON : Napalm Cannon

MPSINGULARITY : Singularity generator
MPASSAULTRIFLE : M16/MP5 Saldırı tüfeği
MPBUGBUSTER : Böcek avcısı sprey
MPMINIGUN : Süper Chain Gun
MPLASERRİFLE : Laser Tüfeği
MPTESLACANNON : Tesla Cannon
MPVOODOO : Vudu bebeği
MPTHEORB : Orb
MPLIFELEECH : Parazit
MPGOSHOPPING : Tüm nesneler
MPNICENURSE : + %25 Sağlık
MPREALLYNICENURSE: + 300 Sağlık
MPWARD : %25 Zırh
MPNECROWARD : + 100 Zırh
MPCARBONFIBER : İrade gücü artar
MPTAKEOFFSHOES : Görünmezlik gücü artar
MPHERKERMUR : Öfke gücü artar
MPBEANSOFCOOLNESS : Çeşitli silahlar
MPFALLOWME : 3. Şahıs perspektif (sadece v1.1'de)

REVENANT

Enter'a basıp aşşağıdaki kodları girin. Dikkat! Kılıcınız çekiliyken Enter işlevsiz olacaktır.

Alreadydead: Ölümsüzlük
Alchemy: 999999 altın verir
Abracadabra: Mana hiç azalmaz ve tüm Taslimanları verir
Dummies: Canavarların yapay zekalarını kapatır
Gimmesomegrub : Her çeşit besinden 5'er tane verir
Nahkranoth: Canavarları tek vuruşta öldürmenizi sağlar
Noamnesia : Karakterinizi 30. level yapar.
Potionsnlotions : Bir çok iksir verir
Nahkranoth hilesini yaptıktan sonra üstat Jong'la anternmana gidin. Onunla dövüşürken her vurduğunuzda yüklü bir experience kazanacaksınız. Ancak dövüşü fazla uzatmayın yoksa Jong ölecektir. Arada bir Jong'un evini terkedin böylelikle iyileşecektir. Bu sayede kazandığınız deneyimlerle istediğiniz kadar level atlayabilirsiniz.

SINISTAR UNLEASHED

Oyun esnasında konsolu açın ve istediğiniz hileyi girin

cheatnodmg: Ölümsüzlük
cheatfreecrystal: Kristal verir
cheatcycleaitext: Bölüm seçme

WARHAMMER DARK OMEN

Ana ekranda aşağıdaki hileleri girin doğru girdiğinizde bir ses duyacaksınız.

Fudgeislush : Bu hileyi girdiğinizde aşağıdaki özellikleri kullanabileceksiniz
Ctrl + **C** + **G** = Paranız 1000 artar



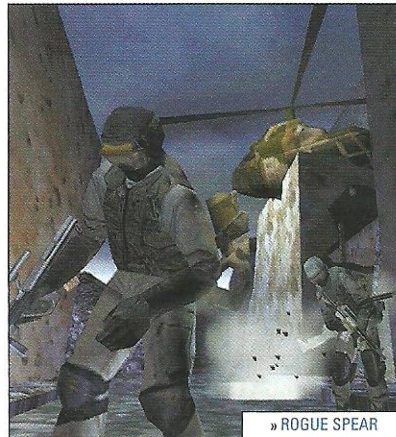
» SYSTEM SHOCK 2

Ctrl + **C** + **T** = Paranız 1000 azalır
Ctrl + **C** + **E** = Seçili birimin deneyimi artar
Dontmesswithme :
Ctrl + **C** + **M** = Tüm büyülü nesneleri verir
Ctrl + **C** + **F** = Tüm birimlerin XP'sini doldurur
Bringemon :
Ctrl + **K** = Alev roketi %100 isabetli olur
Ctrl + **W** = Büyü puanlarını maksimuma getirir
Overbychristmas : F12'ye birkaç defa bastığınızda bölüm kazanacaksınız
smeghead : Kafaları raptiyeye çevirir
blackmarket : Multiplayer modunda tüm sihirli nesnelerden sonsuz sayıda alınabilmesini sağlar
Wewontheday : Son demoyu izlemenizi sağlar

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

Multiplay yada Skirmish modunda oynarken Enter'a basarak meşaj kutusunun açılmasını sağlayın. Kodları girin ve enter'a basarak aktive edin. Kodun etkisini ortadan kaldırmak için yeniden yazmanız yeterli

+Atm : Mananızı tümüyle doldurur


» ROGUE SPEAR

+Bigbrother : CPU birimlerini durmaksızın teker teker seçer
+Clock : Oyunun süresini gösteren saat
+Fogcolor [1-256] : Sisin rengini değiştirmenizi sağlar
+Lightrange [1-20] : Işıklandırmayı değiştirir
+Logo [1-9] : Irkınızın rengini değiştirir
+Lotsablood : Daha fazla kan
+Makeposter : Oyundan screen shot alır
+Nameunit [birimin adı] : Birimi yeniden adlandırmanızı sağlar
+Nowisee : Tüm haritayı açar
+Rollingfog : Sis efektlerini değiştirir
+Cdstart : Müziği açıp kapar
+Combustion : Düşmanların tümü ölür
+Doubleshot : Silahlar iki katı hasar vermeye başlar
+Halfshot : Silahlar yarı yarıya hasar vermeye başlar
+İlose : Oyunu kaybettirir
+İwin : Oyunu kazandırır
+Wiev 0-4 : Numarasını girdiğiniz oyuncunun enerji ve metal miktarını gösterir
+Kill 0-4: Numarasını girdiğiniz oyuncu kaybeder
+Zipper : Birim üretimi hızlanır
+Sing : Seçili birim emir verdiğinizde şarkı söyler

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Konuşma tuşuna basın, kodları girin ve Enter'a basarak aktive edin

Teamgod : Ekibiniz ölümsüz olur
Avatargod : Yönettiğiniz adam ölümsüz olur
Nobrainer : Yapay zekayı kapatır
Explore : Bölüm bitirme koşullarını kapatır
5fingerdiscount : Cephane ve silah verir
theshadowknows : Oyuncu görünmez olur (ama hala duyulabilirsiniz)
teamshadow : Ekibiniz görünmez olur

PCG

HIT

Amerika!
İngiltere!
Kanada!
Avustralya!

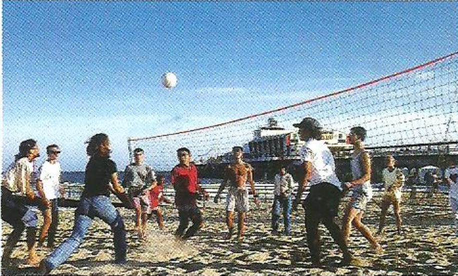
Eğitim Programları

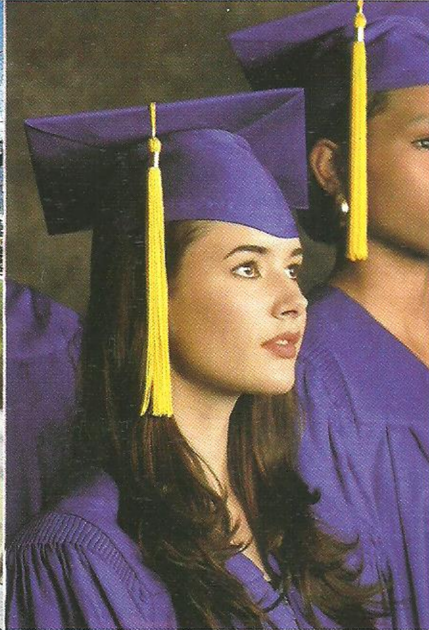


Akademik Eğitim:

Foundation
A Level
Transfer
Önlisans
Lisans
Yüksek Lisans
Pre-MBA
MBA







Dil Eğitimi:

- TOEFL
- SAT
- GMAT
- GRE
- IELTS
- CAMBRIDGE
- FIRST CERTIFICATE

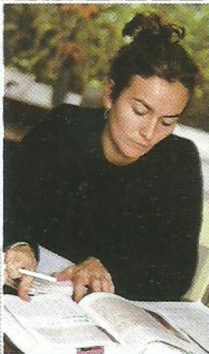
sınavlarına hazırlık
Yoğun, yarı yoğun genel İngilizce Programları
Ekonomik Akademik Yıl Prog.
İş (Business) İngilizcesi
Staj Programları

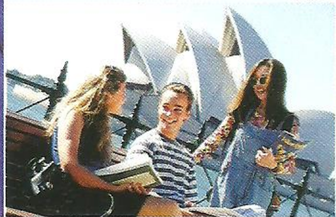


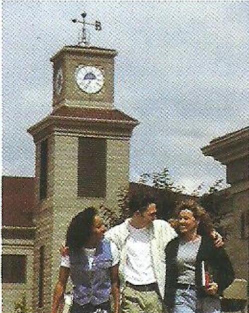


Lise Diploması:

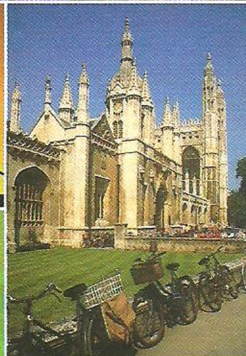
Lise transfer ve tamamlama imkanı
GED
Boarding School





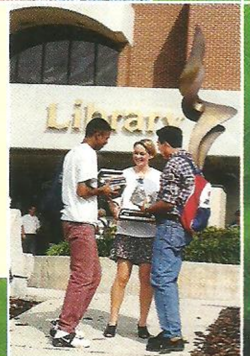






Sertifika:

İşletme
Pazarlama
Uluslararası Ticaret
Finans
Computer
Telekomunikasyon
Medya
Reklamcılık







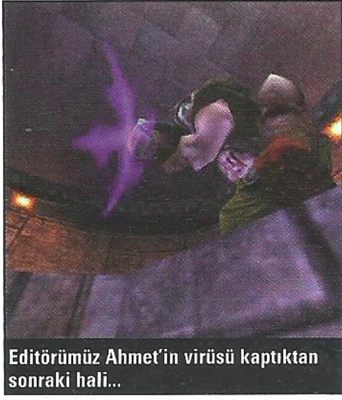
HIT Uluslararası Eğitim Yayın ve Dış Tic. A.Ş.

Büyükdere Cad. Hür Han No:15/A Kat 4 80260 Şişli-İstanbul Tel: (0212)296 46 00 (pbx) E-mail:hit@hit.com.tr / www.hit.com.tr

Quake III: Arena virüsü!

Bu ay dergimizde çok heycanlı günler yaşandı. Bir yanda Fifa 99 turnuvasının unutulmaz anları, diğer tarafta ise dergimize yeni bulaşan bir virüs Quake III: Arena.

Fifa turnuvası hepimize tatlı bir yorgunluk yaşattı. Günlerce süre uzun çalışmalar ve sonucunda Rock House Cafe'deki o muhteşem gün... 128 finalistimizle beraber gerçekten çok eğlendik. Tam bir futbol coşkusuyla geçen günün özellikle son maçları adeta birer Fifa 99 dersi şeklinde geçti. Bazılarımızın rüyalarında bile göremeyeceği goller atıldı. Zaten Fifa 99 turnuvasına katılan arkadaşlarımız ne kadar zevkli saatler geçirdiğimizi bilirler. Stresten elleri titreyen , kaçırdığı goller yüzünden klavyelerimize kafa atarak ortalığı dağıtan, gol attığında en orijinalinden el çakışan ve derin bir nefes alan arkadaşlarımızla Rock House Cafe'nin o müthiş atmosferinde içli dışlı olduk. Bir çoğu turnuvadan sonra ofisimize kadar gelip o güzel anları bize tekrar yaşattı. Siz bu satırları okuduğunuz sıralarda turnuvada dereceye girmiş olan yarışmacılarımız çoktan kazandıkları ödüllere konmuş, tadını çıkartıyor olacaklar.


Editörümüz Ahmet'in virüsü kaptıktan sonraki hali...

İşte Fifa 99 turnuvasında ki o unutulmaz anları tekrar yaşamak istediğimiz turnuva, yukarıda bahsettiğimiz ve adeta bir virüs gibi ansızın Pc Gamer tesislerine bulaşan ve mavi bir ekranda şu hata mesajını veren Quake III: Arena; "Error! Editor is not functioning! He is busy with Quake". Bu hata nedeniyle dergimiz ağır bir darbe yedi. Multiplayer Quake çılgınlığı dergimizin özenle sadık kalmaya çalıştığımız çalışma planını derinden yaraladı. Eğer şu dergiyi herşeye rağmen zamanında yetiştirebilmişsek bunun tek nedeni Adil abinin "Yeter artık! Dergi yetişecek beyler!" sözlerini elinde sallamakta olduğu sopayla güçlendirmesi olmuştur. Bizde muhtemelen onun bu nazik "rica"sını kırmayarak sadece o görünürde olmadığı zamanlarda Quake oynayarak dergiye konsantre olmaya çalışmışızdır. İşte bir oyun dergisi olmanın kötü yanı: Kendimizi sadece size "daha iyi incelemeler sunabilmek için" (!) işimize biraz fazla kaptırıyor olmamız... Neyse ben de bu yazıyı bitirdiğime göre sanırım Quake'te bir kaç editör daha avlayabilirim.

Donanım Gereksinimleri

Her *PC Gamer* incelemelerinde iki önemli parça bilgi bulacaksınız: Oyunun minimum donanım gereksinimleri ve oyundan gerçekten zevk alabilmek için ihtiyacınız olacak önerdiğimiz en az düzeydeki donanım konfigürasyonları. Yapımcı firmanın belirlediği minimum sistemle oyunu çalıştırdığınızda, pek de iyi çalışmayabilir. Bu yüzden her oyunu birçok farklı sistemde test ettik ki , size gerçekten ihtiyacınız olan daha gerçekçi bir bakış açısı getirebilelim.

PC GAMER RATİNG SİSTEMİ

100%-90% KLASİK
Çok az oyun %90'ın üzerinde rating kazanabilir ve büyülü 100'e yaklaşabilenler ise çok daha azdır. %90'nın üzerinde puanladığımız her oyun doğuştan bir klasiktir. Hem içeriğinde, hem de tasarımında gerçekten değerli olan ve şüpheye düşmeden PC oyunlarıyla ilgili herkese önerebileceğimiz bir oyundur.

89%-80% MÜKEMMEL
Bunlar mükemmel oyunlar. Rakipleri karşısında önemli üstünlüklere sahip olmasa da, bu menzilin içinde sayı yapabilen her şey dikkatinize fazlasıyla değer. Ayrıca uzmanların kararlı bir şekilde seçtiği bazı başarılı test edilmiş oyunlar da bu bölgeye düşecektir. Piyasadaki en iyi 7.th Cavalry simulasyonu olabilir ama hepimiz Little Bighorn'u yeniden yaşamak istemez.

79%-70% ÇOK İYİ
Bunlar belli bir türün hayranlarına önerdiğimiz oldukça iyi oyunlar oluyorlar. Yine de olası daha iyi oyunların olduğu hakkında rahatlıkla bahse girilebilir.

69%-60% İYİ
Akla yatkın, ortalamanın üstü oyun. Almaya değer ama büyük bir olasılıkla daha iyi bir rating almasını engelleyen birkaç önemli kusuru vardır.

59%-50% ORTA
Çok sıradan oyunlar. Tamamıyla değersiz değil ama paranızı harcamak için de iyi bir yol olduğu söylenemez.

49%-40% ORTALAMANIN ALTINDA
Düşük kalite. Sadece birkaç, zayıf kurtarıcı özellik bir sonraki kategorinin boşluğuna düşmesini engelliyor.

39%-0% UMURSAMAYIN BİLE
Sadece berbat oyunlar. Aşağılara indikçe daha da kötüleşiyorlar. Vebaymış gibi bu oyunlardan kaçının ve de sizi uyarmadığımızı da söylemeyin!

AYIN OYUNU

Bu ay diğerlerinden çok daha büyük yeni bir ödülümüz var. Her ay benzerlerinin ötesine geçen bir oyunu geniş şekilde ele alıp onu "Ayın Oyunu" olarak onurlandıracağız. Ve ilk kazanımız...



AGE OF EMPIRES II

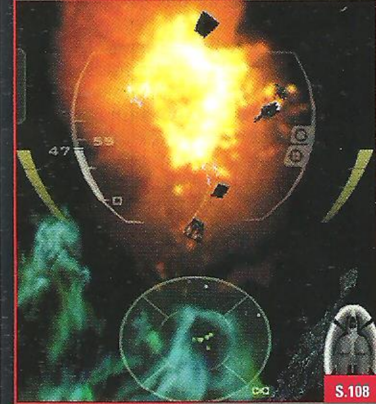

S.104

EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

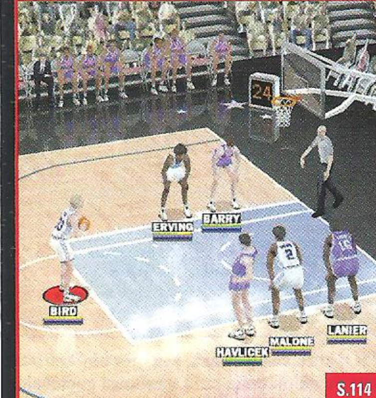
Her ay %88 ve üzerinde bir rating alan oyunları Editör'ün Seçimi Ödülü'yle onurlandıracağız. Bu ödülü kazanmak hiç de kolay değil ve mükemmel olup da bu şerefi az farkla kaçıran birçok oyun var. Yani oyun satan herhangi bir dükkanda oyunun üzerinde *PCG* Editör'ün Seçimi logosunu gördüğünüzde, onun diğer oyunlar arasında en iyisi olduğuna bahse girebilirsiniz.



FREESPACE 2


S.108

NBA LIVE 2000



S.114

Age of Empires II: The Age

TÜRÜ: Real-time strateji ÜRETİCİ: Ensemble Studios YAYINCI: Microsoft Games, (425) 882-8080, *www.microsoft.com/games* GEREKENLER: Pentium 166, 32MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 200MB hard disk alanı ÖNERİLEN: Pentium 200, 64MB RAM, 16X CD-ROM sürücü MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Seri, Modem, IPX, TCP/IP, Ücretsiz Internet oyunu: IGZ, Maksimum 8 oyuncu

Orijinal Age of Empires'dan çok daha iyi; oyuncuya inanılmaz derecede büyük ve detaylı bir dünya sunuyor.

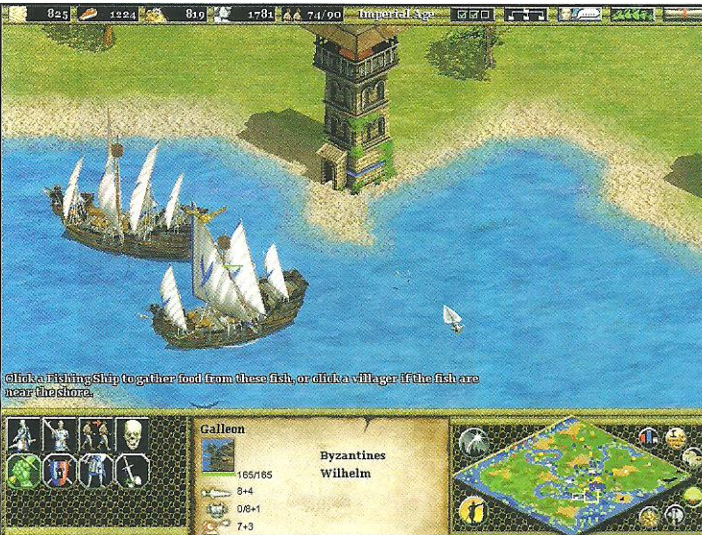
Age of Empires II: The Age of Kings (bundan sonra "*AOK*" diyoruz), "M.Ö." *Age of Empires'ın aynadaki* "M.S." yansıması. Oyun karanlık çağlardan barutun bulunduğu ilk günlere kadar uzanan 1000 yıllık bir dönemi işliyor. İmparatorluk kurma oyunlarının geleneksel formulünü uyguluyor: keşfet, kaynakları topla, daha iyi teknolojileri araştır, elinden gelen en güçlü orduyu kur ve haritayı ele geçir.

1995 yılında, Microsoft hala bir oyun yayıncısı olarak pek ciddiye alınmıyordu ki bu durumu değiştirecek olan AOE piyasaya sürüldü. Ensemble Studios gerçekten ağır bir sorumluluk altına girdi. Sadece Microsoft'un imajını cilalamakla kalmayacak, aynı zamanda oyun tarihinin en saygı görülen yapıtlarından *Civilization* ile kapışabilecek kalitede bir oyun yapacaklardı. Tasarımcılar bir yandan sıraya dayalı strateji oyunlarının derinliğini yakalamaya çalışırken bir yandan da oyunu piyasanın devi haline getirecek real-time bir arayüz kurgulamaya uğraşıyorlardı; zira o dönemde real-time oyunları başı çekiyordu. Bu hassas dengeyi mucizevi bir biçimde kurarak çok iyi bir iş çıkardılar.


Irklara göre değişen mimari stiller gibi küçük ayrıntılar *AOK*'nın gerçekten özel olduğunu ispatlıyor.

AOK bir real-time oyunu; ama bu sefer Ensemble'ın ispatlayacağı pek fazla bir şey yok. İçimden bir his bu devam oyununun çok daha rahat, çok daha ferah bir atmosferde ortaya çıktığını söylüyor; tasarımcıların kendilerini aşmalarını ve yaptıkları işten zevk almalarını sağlayan bir atmosfer.

AOK ilk oyunun hayranlarını sevindirecek bir çok yeni özelliğe sahip: 13 yeni medeniyet (Japonlar, Moğollar ve Vikingler de dahil), bir sürü yeni birim, bir yığın yeni formasyon taktiği, gelişmiş bir ticaret sistemi, tadından yenmecek yeni teknolojiler (birlik üretimini hızlandıran Conscription (askerlik) gibi) ve tamamıyla yeni göz alıcı bir mimari. Kaleler, gözetleme kuleleri ve duvarlar boyutlarına göre görselleştirildiklerinden çok daha gerçekçi gözüküyorlar.



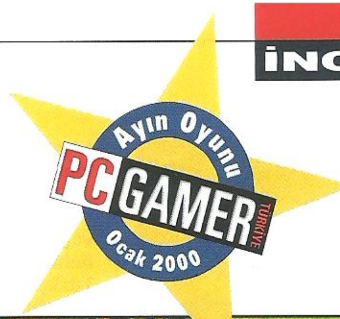
Manastırlar işinize çok yaracak. Keşişler birliklerinizi iyileştirebildiği gibi düşmanlarınızın da aklını çelip sizin tarafınıza geçmesini sağlayabilir.

Hangi ırkı seçerseniz seçin oyuna karanlık çağlardan (Dark Ages) başlıyorsunuz. Buradaki amaçlarınız gayet açık ve seçik: halkınızı yiyecek toplamaları için görevlendirmek ve iki tane Dark Age binası (bir tanesi Barracks olmalı) inşa etmek için yeterli kaynağı depolamak. Bu dönemde bir milis güç kurabilirsiniz; ama bence kurmayın. Çünkü Dark Age birlikleri çok pahalı ve zayıf (zaten Castle Age dönemine kadar gerçekten çok zorlu bir düşmanınız olmayacak); ayrıca halkınız altın ve taş toplamakla da vakit kaybetmesin. Çok yiyeceğe bile ihtiyacınız yok. Eğer 50'den fazla askeri birime sahipseniz ekonominiz muhtemelen ayvayı yemiş demektir. Dark Age'de izleyeceğiniz stratejinin amacı olabildiğince çabuk bu dönemden kurtulmak olmalı.

Daha sonra ufkunuzun biraz olsun açılacağı bir dönem olan Feudal Age (derebeylik dönemi) ile karşılaşacaksınız. Ben hala askeri birimlere çok yüklenmeyin derim (yine de gözetleme kulesi iyi bir yatırım). Artık ahırlar kurabilir, okçular yetiştirebilir ve taşı kullanan destek birimleri oluşturabilirsiniz. Yiyecek ve madencilik olayınız balık ağının, baltanın ve hantal el arabasının icadıyla hız kazanacak. Tempo yükseliyor. Her an çatışmaya girebilirsiniz.

Castle Age'e geldiğinizde altın ve taş sizin için hayati önem taşıyacak. İyi bir savunma sistemi kurmanız gereke-

of Kings



"Agresif" modda olan birlikler önlerine gelen her şeyi yıkacaktır; devriye gezmelerini veya pozisyonlarını korumalarını emretmek daha iyi bir fikir olabilir.

cek; birlikler çok daha makul ücretlerde ve çok daha güçlü olacak. Baruta giden yolda ilk adımı atmak için bir üniversite ve keşiş (birliklerinizi iyileştirmek ve düşman birimlerinin "aklını çelme"de çok işe yarıyorlar) üretmek için manastırlar inşa edin.

En sonunda (tabii o kadar ilerleyebildiyseniz) ortaçağ medeniyetinin zirvesine ulaşıyorsunuz: Imperial Age (imparatorluk). Zırhlı şövalyeler, müthiş kuşatma birimleri ve birliklerinizi ölümcül yapan ateşli silahlar. Teknoloji çiçek açıyor. Değişik ekinler ekmeniz yiyecek sorununuzu çözüyor, matbaanın icadıyla keşişlerin gücünün menzili artıyor (kitaplar işe yaramaya başlıyor!) ve deniz kuvvetleriniz ortaya çıkıyor. Eğer durumunuz iyiyse bir tane Dünya Harikası inşa edebilirsiniz. Bu olayların fiyatları da harika; ama bir tane yapıp iki veya üç yüzyıl onu korumayı başarabilirseniz muhtemelen oyunu da bitirirsiniz.

İster online (tek bir rakibe karşı veya bir takımın parçası olarak) ister solo oynayın ama zafere giden yolun birden fazla olduğunu unutmayın. Şartları kendiniz (veya siz ve takımınız) belirleyebilirsiniz: en yüksek puan için oynayabilir, zamana karşı yarışabilir veya her şeyinizi bir Deathmatch ile ortaya koyabilirsiniz. Deathmatch modunda bütün oyuncular oyuna aşırı miktarda kaynakla başlıyor; çarpışma hemen ve kanlı oluyor.

İçimden bir his bu devam oyununun çok daha rahat, çok daha ferah bir atmosferde ortaya çıktığını söylüyor; tasarımcıların kendilerini aşmalarını ve yaptıkları işten zevk almalarını sağlayan bir atmosfer.

Yine de benim favori zafer alternatifim Regicide modu. Herkes bir kral, bir kale ve makul sayıda işçi alır. Kimin kralı en uzun süre ayakta kalırsa o kazanır. Ordusu olmayan bir kral çok uzun dayanamaz (satranç gibi). Multi-player Regicide oyunları sıkı meydan savaşlarından çok ihanet ve aldatmalara sahne oluyor. Kulağa hoş geliyor, değil mi?

En önemlisi de *AOK*'nin müthiş bir estetiğe sahip olması. Oyunun her yerinde yaratıcı beyinlerin parmağı var, örneğin:



"Cesur yürek" senaryosu oyun için gerçekten mükemmel bir tutorial olmuş.







Şu yapılaşma sürecine bir göz atın. Basit bir kulübeyle başlıyor, bir derebeyi malikanesi oluyor ve en sonunda da görkemli bir şatoyla finali göğüslüyor.

•Arazi düzenlemesi (adalar, nehirler, ormanlar, çöller, vs.). Farklı haritalarda çok farklı deneyimler yaşayabiliyorsunuz.
• Her medeniyetin kendi dili ve mimarisi var; halk emirlerinize Flemenkçe, Yunanca, Çince cevap verecek (hatta belki Türkçe bile). Küçük bir özellik olmasına rağmen oyuna renk katıyor.
• Çeşitli formasyonlar sayesinde savaşlarda çok farklı tecrübeler yaşıyorsunuz.
• Garnizonları binaların içine saklayıp daha sonra çıkartarak sürpriz saldırılar yapabilirsiniz. Elinde çapası olan bir çiftçi bile böyle durumlarda işe yarayabilir.
• "Avlanma" olayı geliştirilmiş. Geyik ve yaban domuzlarından oldukça fazla yiyecek sağlayabilirsiniz ama onları parçalayıp taşıyabilmek için birden fazla adama ihtiyacınız olacak. Eğer bir ekip kurmazsanız cesetler gözünüzün önünde çürüyüp gider. Ayrıca adamlarınız, askeri bir birim eşliğinde avlanmaya çıkmazsa yaban domuzları tarafından öldürülebilir. Yerleşim bölgelerinde gezenleri ise kolayca yakalayıp çabucak yiyeceğe dönüştürebilirsiniz.
• Birimler iyi dengelenmiş. Elbette ki bazı çok güçlü Imperial Age birimleri var (Paladin, Elite Cataphract gibi); bunlar genellikle düşmanlarını ezip geçerken çok az (yüzde 20 gibi) kayıp veriyorlar. Yine de her zaman için bir B planı vardır. Örneğin Paladinler, Pikemanlerden ve mancınıklardan oluşmuş karma bir kuvvetle durdurulabilir. Böylece kesenin ağzını da çok açmak zorunda kalmazsınız.
• Gerçekten çok iyi bir yapay zekayla karşı karşıyasınız; genelde ne yapacağı önceden kestirilemeyen, savaşçı ve sinsi bir yapay zeka.

AOK ayrıntılı olduğu kadar canlı bir oyun da. Grafikler orijinal Age of Empires'da gördüklerimizden pek farklı değil. Toplar ateşlendiğinde geri tepiyor, yığma yapılar isabet aldıklarında harabeye dönüşüyor ve deniz muharebelerinin de son derece pitoresk bir atmosferi var. Birim animasyonları gerçekten görülmeye deyer; "agresif" modda olan birlikler önlerine çıkan her düşman birimini temizliyor. En yakındakinden başlayıp etrafta kimse kalmayana kadar katliama devam ediyorlar. Atlılar savunma hattını yarıp bir anda düşman tesislerini enkaza çevirebiliyor (tam anlamıyla bir yıldırım operasyonu). Birliklerinize devriye gezmelerini, nöbet tutmalarını ve pozisyonlarını ne olursa olsun değiştirmemelerini emredebilirsiniz. Oyun taktiksel anlamda esnek bir yapıya sahip.

Kısacası *The Age of Kings* ilk oyunun devamını bekleyenleri oldukça tatmin ediyor ve hatta daha da ileriye gidiyor. Oyun ağzına kadar büyülü dokunuşlarla, görsel şölenlerle ve etkileyici dramatik sahnelerle dolu. Bence multi-player dalında bir klasik olacak; sadece sahip olduğu oyun içi değişkenleri için bile *AOK*'yı tekrar tekrar oynayabilirsiniz.

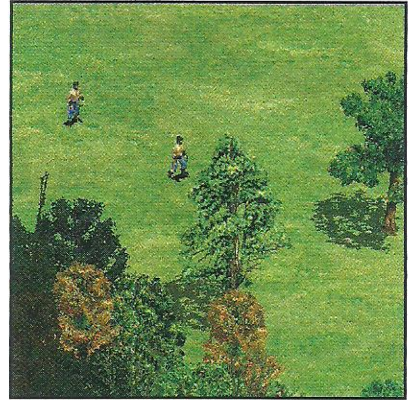
Ayrıca *AOK* iyi bir solo oyun olduğunu da rahatlıkla söyleyebilirim. Düşmanınıza birçok şekilde zorluk çıkarta-

Hilesiz Olmaz!

Solo bir oyundaki can sıkıcı durumların üstesinden gelmek için kendi tarafınızı biraz daha güçlü kılıp zorluk derecesini orta karar yapabilirsiniz. İhtiyacınız olan kodları bulabilmek için bu ayın Devasa Strateji Rehberine bir göz atmanız yeterli. Birkaç küçük numara çekerek oyunu daha dengeli (!) bir hale getirebilirsiniz. Yine de bütün hileleri kullanmayın; yoksa oyunun bütün tadı kaçar.



Savaş sahneleri zaman zaman çok dramatik ; bazen bütün birliklerinizi kontrol etmek çok güç olabiliyor.





Oyunda yağmur ormanlarından ıssız çöllere birçok farklı coğrafyayı bulmak mümkün.

The Age of Kings *ilk oyunun devamını bekleyenleri oldukça tatmin ediyor ve hatta daha da ileriye gidiyor. Oyun ağzına kadar büyülü dokunuşlarla, görsel şölenlerle ve etkileyici dramatik sahnelerle dolu.*

bilirsiniz (senaryo editörünü kurcalamakla değil tabii ki). Her solo deneyimi en ince ayrıntısına kadar deşebilirsiniz (ortam, ölçek gibi). Siz ne kadar bu ayarlarla oynarsanız AI da o kadar altınlarınızla oynar.

Oyunun standart hızı çok fazla. Özellikle büyük haritalarda oynanan solo oyunlar bir anda sinir bozucu bir "tıklama" orkestrasına dönüşebiliyor. Genellikle oyunun ince özelliklerine bakmaya veya gerçek taktikler ve formasyonlar kullanarak bir savaş planı yapmaya vaktiniz olmuyor. Bazen sürpriz bir saldırıya cevap verecek 10 saniyeniz bile olmuyor; en yakındaki birliklerinizi seçip düşmanın üzerine organize olmamış bir şekilde yollayacak zamanı bile bulamayabiliyorsunuz.

Neyse ki oyunun tasarımcıları bu konuda pek inatçılık etmemiş. Oyunun hızını Options mönüsünden ayarlayabilirsiniz (tabii bir oyuna başladıktan sonra, kurarken değil) ve artı/eksi tuşlarına basarak tempoyu da değiştirebilirsiniz.

Görev başına düşen standart birim sayısı 75; ama güçlü sistemleri olan oyuncular bilgisayarlarının performanslarını birazcık zorlayarak bu sayıyı 125'e çıkarabilir. Aklıma gelmişken, bu kadar fazla birimi özellikle büyük bir haritada kontrol etmek çok zor olabilir; bu yüzden zamanı kuvvetlerinizi makul oranlarda gruplaştırmak için kullanın ve önemli olanlarına da klavyeden numara verin.

Ayrıca arayüze iyice ısınana kadar kolay modda oynamanızı tavsiye ederim. Zoru seçerseniz AI sizi haritadan silmek için elinden geleni yapacaktır; ve muhtemelen siz ne olduğunu anlamadan kendinizi ana menüde bulacaksınız. Örneğin, bir Cavalry Archer üretmek 30 saniye alıyor ve bu sürede halkınız yaklaşık olarak 80 birim yiyecek ve 20 altın toplayabilir. Aynı zaman boyunca bilgisayar en az 100 birim yiyecek ve 50 altın toplamış olacak ve bir yandan da soğukkanlı bir şekilde mükemmel matematiksel zekasını kullanarak her şeyi en ince ayrıntısına kadar hesaplayacaktır. Tempo bu kadar yüksek olunca bir çağdan öbürüne geçmeniz sadece 10-12 dakika alıyor ve oyunun bütün büyüsü kayboluyor; destansı zaferler kazanmaktan oldukça uzaklaşıyorsunuz.

Oyunun tasarımıyla ilgili birkaç pürüz dikkatimi çekti. Örneğin, çiftlikler belli bir süre sonra otomatik olarak kuruyor ve onları tekrar ekmek için tekrar emir vermek zorunda kalıyorsunuz. Bu gerçekten çok can sıkıcı bir durum; bu olayın konseptle falan çözülmesi ya da en azından otomatik olması gerekirdi.

O kadar uğraşmama rağmen bu oyunun öyle büyük bir kusurunu bulamadım. Orijinalinden çok daha iyi ve kesinlikle son dönemlerde çıkmış en iyi strateji oyunu. Tereddüt etmeden almanızı tavsiye ederim.



İşte sakin, güzel bir Bizans sahili. Tabii birazdan barbarlar çıkartma yapıp bölgeyi istila edince bu güzel sahil şeridinden geriye pek bir şey kalmayacak.



Deniz kuvvetlerini kullanarak düşman hattını geçmeden uzaktaki hedeşeri bombalayabilirsiniz.

PC GAMER SON KARAR

%94

ARTILAR: Şaşırtıcı derecede ayrıntılı, taze bir konsept ve mükemmel animasyonlar.

EKSİLER: Oyunun standart hızı sanki Süpermene göre ayarlanmış.

SONUÇ: *The Age of Kings* tam bir estetik harikası; ve şu ana kadar çıkmış en iyi RTS'lerden biri.

FreeSpace 2

PC GAMER TÜRKİYE EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Volition **YAYINCI:** Interplay, (800) INTERPLAY, *www.interplay.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB Ram, 400 MB hard disk alanı, 8X CD-ROM, 3D Grafik Hızlandırıcı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB Ram, Joystick
MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ: Seri, Modem, IPX, TCP/IP, ücretsiz İnternet server'ı: Parallax Online, maksimum oyuncu sayısı: 12

Kaydedilen gelişmeler sayesinde FreeSpace 2 şimdiye dek PC'ye ulaşmış en iyi uzay savaş oyunu olarak Kozmoz'u titretiyor

Interplay'in *FreeSpace 2*'nin başlığından Descent sözcüğünü çıkarmış olması çok önemli. Değişikliğin sebebi ister bu muhteşem oyuna yeni bir isim dopingi vermek istemeleri olsun, ister bir isim hakkı karmaşası olsun, sonuçta *FreeSpace*'le *Descent*'in yolları tamamiyle ayrıldı ve bu görkemli seri artık mevcut en iyi uzay savaşı oyunu olarak kendi yolunu çizecek. Aslında meydanı bir anlamda da boş bulmuş durumda çünkü bir yandan *X-Wing* serisinin geleceği belirsizlik içinde, diğer yandan Origin'in multiplayer ağırlıklı olarak çıkarmayı planladığı *Wing Commander*'ın boşluğu da hissediliyor. Ama şu sıralar piyasada bulunan tek oyun olmasaydı bile sürükleyici uzay savaşı aksiyonu onu kesinlikle bu kategorinin lideri yapardı.

Descent: FreeSpace'de Terran'lar ve Vasudan'lar arasında uzun zamandır süren savaş yeni, güçlü bir ırk olan Shivan'lar tarafından kesilmişti. Düşmanlar aralarındaki farklılıkları bir yana bırakıp Shivan'ları yok etmek üzere birleştiler. Başardılarsa da uygarlıklarından geriye yıkıntılar kalmış ve Dünya ile olan tüm bağlantıları kopmuştu. Otuz iki yıl sonra iki ırk arasındaki kırılgan barış hala sürmekteydi, ancak Vashudanlara karşı güvensizlik besleyen yeni bir Terran Fraksiyonu ortaya çıkmıştı. Bu fraksiyon büyüdükçe Terran ordusundan yandaşlar kazanmaktaydı, tam bu noktada Shivanlar beklenen dönüşlerini gerçekleştirdiler ve uzun süreli barış yerini dört kutuplu bir savaşa bırakır.

Oyunun hikayesi demolar boyunca anlatımın daha etkin kullanımı, brifingler ve oyun içi sahneler sayesinde *FreeSpace 2*'yi orijinalinin ulaşmayı bile denemediği bir noktaya sürüklüyor. Öyle çok şey oluyor ki tüm olayları ve ayrıntıları takip etmek bazen zor oluyor, özellikle de savaşın karmaşası içinde cereyan ederlerse. Tek bir hedefi olan bir göreve başlayıp, kendinizi olayların akışı içinde bambaşka ve beklenmedik bir konumda bulabilirsiniz. Olaylar, karakter ve görevler, karmaşık ve müthiş bir hikayeye özenle yerleştirilmiş, öyle ki tüm iyi senaryolarda olduğu gibi bir sonraki görevde ne olacağını merak ediyorsunuz.

FreeSpace 2'nin çekiciliğinin çoğu, aksiyon, hikaye ve sahnelerin tümüyle kaynaşmasından geliyor. Oyundaki rolünüzü hiçbir zaman kaybetmiyorsunuz ve görevler pek çok sim'de bulunan alışılmış görevlere benzemiyor. Bu dengeyi pek çok faktör birlikte yaratıyor. İlk başlarda düşman ölene dek sadece etrafta uçmanızı gerektiren birkaç görev var. Bunlar dışında yoğun aksiyonla dolu görevler ayrıntılı ve çok hedefli. Kısımlara ayrılmış olsalar da gayet doğallar, bulmacaya benzemiyorlar ve "bir kişi galaksiye karşı" tarzıda değiller. Eğer bir bölümü beş kez oynayıp ta başarılı olamazsanız bölümü atlayıp diğer bölüme geçme şansınız var üstelik her hangi bir kaybınız da olmayacak. Eğer tekrar denemeyi seçerseniz, her başarısız denemenizden sonra aynı şansa sahipsiniz. Zorlu savaşlarla sorunlu olanları hikayeden koparmamak için uygulanan düşünceli bir yaklaşım bu.

En zorlu görevlerden biri ana gemileri saldırılara karşı korumak. Hedef alma seçeneklerinden biri sayesinde düşman bombalarını hedefe ulaşmadan vurabilirsiniz.

Yıldızlarla kaplı alışılmış arka plan bu sefer renkli novalar ve nebulalarla birleştirilmiş.

Sanal evreni yaratmadaki başarının diğer bir faktörü de savaşların ve gemilerin büyüklüğü. Eğer büyüklük sizi etkiliyorsa, *FreeSpace 2*'deki ana gemiler aklınızı başınızdan alacaktır. Bunlar silahlarla çevrelenmiş ve uzunluğu altı kilometreye varan devasa gemiler. Ana gemilerin diğer ana gemiler üzerinde kullandıkları güçlü laser silahları, Fighter'lara karşı kullandıkları küçük lazer silahları ve ölümcül bir mermi seli yaratmak için Flak Cannon'ları var. Koca gemilerin çarpıştığı büyük savaşlar, ikinci dünya savaşındaki deniz çarpışmalarını bir uzay oyununda yaratıyor.

Bir Terran pilotu olarak aralarında karşı tarafınkilerin de bulunduğu çeşitli gemilerle uçma şanına sahipsiniz. Terran kuvvetleri eski ancak yeniden modifiye edilmiş ana gemilerle yeni Fighter'lardan oluşuyor. Bir görev lideri olarak her tür olasılıkla başa çıkacak kadar yardımcı geminiz ve teknolojik olanağınız var.

FreeSpace 2'nin etkileyici yanlarından biride belili silah sistemlerini hedef

işte buna gerçek bir bulamaç denir. Bir nebulanın ortasında bulutlar görüşü kısıtlıyor ve cihazlarınızı karıştırıyor, bu durumda gerçekten dikkatli olmalısınız.

SESLENDİRME SANATÇILARI

Bazı nedenlerden dolayı oyun şirketleri oyundaki kimi replikleri okumak için fazladan para harcayarak aktörlerle çalışmanın iyi bir fikir olduğunu düşünüyorlar. Bu aktörler için fazla zahmet çekmeden birkaç saatlik çalışmayla biraz yolunu bulmak demek, ama bu oyun şirketleri için israf gibi görünüyor tabi John Gielgud yada Bea Arthur gibi gerçek seslendirme yeteneklerini seçerseniz başka. Bunun yerine son dönem PC oyunları bizim yerli dizilere döndü; bir biz eksiğiz. İşte son örnekleri.

STEPHEN BALDWIN

(UNDER THE HULA MOON, FLINTSTONES 2)

Bunun hangi Baldwin olduğunu anlayamadık. Ama en azından Kim Basinger'ı iyi eden Baldwin olmadığını biliyoruz. Ayrıca o şişko Baldwin de değil. En sonunda www.angelfire/yt/stephenbaldwin/index.html adresindeki Stephen Baldwin hayranları sitesine gittim (gerçekten böyle bir site varmış). Sonuçta bu adamın *Usual Suspects* ve *BioDome* ve yukarıda yazılı filmlerinde bir ara göründüğünü öğrendik.

ROBERT LOGGIA

(JAKE LASSITER: JUSTICE ON THE BAYOU, T.H.E. CAT)

Gerçek üstü reklam filmleri ve televizyon için yapılmış filmlerde boy göstermediği zamanlarda Rober Loggia Sharkskin filmindeki sıkı kabadayı tipinden Seersucker'daki sıkı kabadayı tiplemesinde dek pek çok karakter oyunu denemesiyle kaslarını konuşturmakta. Asla bir Aşk gemisi filminde oynayamadı ama en azından *Over the Top* adlı bilek güreşi efsanesinde Sylvester Stallone'nin çocuğunu kaçırdı.

KURTWOOD SMITH

(ÖĞĞHK! THE CAT, STAYIN' ALIVE)

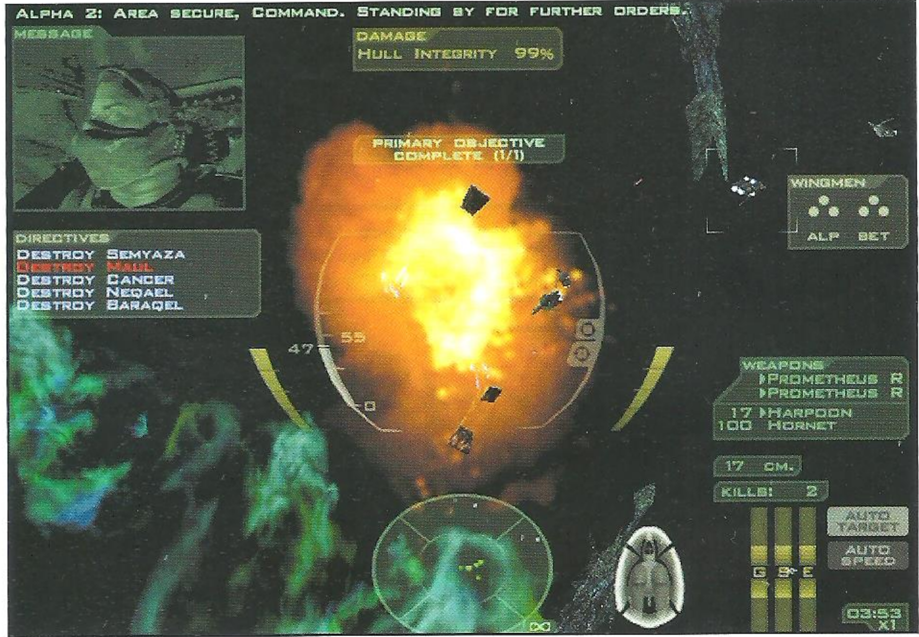
Tamamen kel kafalı ve kemik çerçeveli gözlükleri olan bir adam için, Kurtwood Smith fazlasıyla korku yaratıyor. O da bir Aşk gemisi filmi yapmadı ama *A-Takımı*'nda rol aldı ki-o da yeter. Ölü ozanlar derneğinde oğlunun okuldaki piyeste yer almasına izin vermeyerek intiharına yol açan iğrenç babada oydu, *Robocop*'ta Peter Weller'ı delik deşik eden gerçekten iğrenç adamda o idi. Bu açıdan bakıldığında *FreeSpace 2*'ye bir *Robocop* tadı kattığını söyleyebiliriz.

RONNY COX

(BABY GIRL SCOUT, THE COURAGE OF KAVIK THE WOLF DOG)

Ronny Cox, *Deliverence* filminde oynamıştı tabi onu Jon Voight yada Burt Reynolds'la karıştırmayın aynı zamanda şu dağda yaşayan garip halk tarafından tecavüze uğrayanlarda da değildi(peki neredeydi bu adam)? Onun doruk noktası *Robocop*'ta milyonlarca kurşun yiyerek olağan üstü şekilde geberen Dick jones'u oynamasıydı. Yumuşak yüzü nedeniyle kötü adamı oynadığında son derece ürkütücü olabilen bir oyuncu o. Aşk gemisi türü filmlerde bulunmadıysa da, hem *Family Ties* hem de *Murder She Wrote*'da rol aldı.

alabilmeniz. Silah kontrol ünitesini, belirli bir silahı yada tüm gemiyi ortadan kaldırabilirsiniz. Aynı zamanda kolayca yeniden düzenlenebilen "Hotkey"ler sayesinde adamlarınıza da bunlardan birini yapmalarını emredebilirsiniz.



Uzayın havasız vakumunda patlamanın yarattığı ateş topları mı? George Lucas'ın yol açtıklarına bakar mısınız?

Görsel olarak *FreeSpace 2* kendisi zaten istisnai olan *Descent: FreeSpace*'den çok daha iyi. Eğer doğru donanıma sahipseniz (3D desteği gerekiyor) çözünürlük 1024x768'e renk derinliği de 32-bit'e çıkabiliyor. Gemilerin yanlarında bulunan filoların işaretlerine dek tüm dokular harika görünüyor. Patlamalar, lazerler ve top atışlarını hepsi tatmin edici. Görsel olarak en etkileyici çevre numaralarından biri de nebula bulutları. Pamuk şekeri içinde uçmaya benzeyen bu his sayesinde, uzayda olabileceğini asla düşünmediğiniz sınırlı görüşün yarattığı gerilimi yaşıyorsunuz. Bu etki aynı zamanda cihazlarınızı da karıştırdığından düşmanı daha saptamadan onlarla burun buruna geliyorsunuz. Bu gerçekten son derece gergin anlar yaratıyor. Ateş kusan taretleriyle ve etrafını çeviren patlamalarıyla bir ana gemini bulutların arasından belirmesi kanınızı donduracak bir sahne.

Eğer boyut sizi etkiliyorsa FreeSpace 2'deki ana gemiler aklınızı başınızda alacak. Boyları altı kilometreye ulaşan ve silahlarla çevrili devasa gemiler bunlar.

Parallax Online(PXO) aracılığıyla sağlanan Multiplayer desteği oldukça iyi, çok lag sorunu yaşayan orijinalindeki desteği geliştirmiş. 12 kişilik destek yüksek hızlı bağlantılarda iyi çalışıyor ancak 56K ve altındaki bağlantılar bazı sorunlarla karşılaşacaklar. Bu yavaş bağlantılarda görece küçük savaşlar iyi çalışacaktır. LAN ve TCP/IP IP adresleri aracılığıyla destekleniyor, ancak PXO.NET'e kayıt olmanız gerekli, neyse ki bu işlem gayet basit. Ayrı bir yazılımla tüm konfigürasyonların ve kontrol seçeneklerinin sizde olduğu bir server açmanıza izin veriyor. Oyunla birlikte install edilen SquadWar.com bağlantısı ile yeni ve karmaşık bir takımlar arası oyuna katılabiliyorsunuz. SquadWar sayesinde bir takıma katılabiliyor yada kendinizinkini kurabiliyorsunuz, bunun yanında bir lig seçip diğer takımlarla bir haritada kapışabiliyorsunuz. Kazanan ekip savaşın geçtiği bölümün kontrolünü ele geçiriyor, ve bir başka bölümü ele geçirmek yada kendi bölümünü korumak üzere yeni bir savaşa girebiliyor. Sonsuz uzayda geçen simulasyon oyunları hakkında çok şey duyuyoruz ama PXO bu hayale en yakın şey.

İyi bir oyunun incelemesini yapmak gerçekten berbat bir oyununkini yapmaktan defalarca zordur. Oyunu sadece iyi yönlerinin listelendiği bir basın bildirisi gibi algılanma riskiniz her zaman vardır. Ben gerçekten ama gerçekten bu oyunda negatif bir yön bulmaya çalıştım. Kitapçık deseniz (ki bu zaten bizi ilgilendirmiyor). Hayır: gayet iyi ve detaylı. Görev sayısı? Her ne kadar hepsi senaryoya dahilse de ve hiç tek görev yoksa da(ki bazıları bunu sevmeyebilir) bol bol görev var. Hatta bu keratanın gayet iyi bir görev editörü bile var. ya buglar? Bir tane bile bug göremedim, tek bir grafik hatası bile yok. Bir uzay savaş simülasyonundan isteyebileceğiniz her şey bu oyunda var. Sadece belirli özelliklerinin yenilikçi ve ilginç olmasıyla değil aynı zamanda uygulanışlarıyla da gördüklerimizin en iyisi olması onu özel kılıyor. Şimdilik *FreeSpace 2* oynanacak en iyi uzay simülasyonu.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: iyi görev bölümlenmesi ve hikaye, büyük boyuttaki aksiyon ve harika grafikler

EKSİLER: Sözünü etmeye değecek bir şey yok

%93

SONUÇ: Nefes kesici aksiyon, atmosfer, hikaye ve grafikler bir araya gelip gerçekten etkileyici bir savaş deneyimi yaratmış

Nocturne

TÜRÜ: Aksiyon/Adventure **ÜRETİCİ:** Terminal Reality **YAYINCI:** Gathering of Developers, (877) GOD-GAME, www.godgames.com **GEREKENLER:** PentiumII 400, 64MB RAM, çevresel ses efektleri için Sound Blaster Live!, Matrox G200/G400, ATI Rage 128 veya Tnt/Tnt 2 grafik kartı, 500MB hard disk alanı, Windows 98 **ÖNERİLEN:** PentiumIII 500, 128MB RAM, Matrox G200/G400, ATI Rage 128, Savage 3D veya Tnt/Tnt 2 grafik kartı, 1GB hard disk alanı, Sound Blaster Live! **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Işıkları söndürdünüz mü? Yanınıza yakın bir arkadaşınızı aldınız mı? Öyleyse sanal cehenneme hoş geldiniz!

Çok gariptir ki ben bu yazıyı yazmaya başladığım an Marilyn Manson'dan 'Apple of Sodom' çalmaya başladı; tam Nocturne'lük bir parça. Uzun zamandır durgun günler yaşayan adventure piyasasına tam anlamıyla kan geldi! Elvira'dan beri kurtadamlarla veya vampirlerle uğraştığımı hatırlamıyorum. İnsanları korkutmanın oldukça zorlaştığı şu günlerde Terminal Reality rafa kaldırılmış tozlu dosyaları sanal dünyada tekrar kurcalamaya kararlı gibi gözüküyor. Bana ışıkları kapattıran en son oyun dijital bir adventure olan Phantasmagoria idi galiba; o kadar korkutucu olmamasına rağmen oyun dünyasında yeni bir döneme imza attığı için bizlere heyecanlı dakikalar yaşatmıştı. Ama Nocturne, klasik korku filmlerinden aşina olduğumuz karakterlerle sürükleyici bir atmosferi aynı potada eritmeyi başarmış.

Nocturne geleneksel Avrupa mitleriyle Stephen King tarzı atmosferleri bir araya getirmeye çalışan bir aksiyon adventure. Her ne kadar sağlam bir adventure potansiyeline sahip olmasa da Tomb Raider tadında bir aksiyon da değil (çok şükür!). Yine de oyunun adventure bölümleri aksiyon sahnelerini birkaç adım geriden takip ediyor. (kilitli kapıları açan anahtarları bulmak veya duvara asılı halıların arkasını kontrol etmek bence adventure değil).



Bu sefer işiniz gerçekten zor. Kuşbaşı olmadan bu zımbırtıyı geçmek istiyorsanız öncelikle kollarınızı indirmelisiniz.

Oyunda adı sanı belli olmayan, gizemli canavar avcısı Stranger'ı canlandırıyorsunuz. Stranger, 1902 yılında doğaüstü olayların karıştığı suçları araştırmak adına Theodore Roosevelt tarafından kurulan Spookhouse'a (ecinni evi) bağlı bir ajan. Uzun lafın kısası bu adamın kim olduğunu veya nereden geldiğini bilmiyoruz. Oyun içindeki gelişmelerle beraber onun üzerindeki sis perdesi de yavaş yavaş kalkıyor.

Stranger'a görevlerinde başka Spookhouse ajanları da eşlik ediyor. Onları bir tür NPC olarak düşünebilirsiniz. Örneğin 1927 yılında, Almanya'da geçen Dark Reign of the Vampire King bölümünde size yarı insan yarı vampir (dhampir deniyor) olan Svetlana Lupescu ve garip Avrupa aksanı eşlik ediyor. Tabii Doc Holliday'in (James Bond'daki Q hesabı) canavarların icabına bakmak için icat ettiği bir sürü zımbırtıyı da unutmamak gerek.

Toplam dört bölümden oluşan oyunun sinematik gidişatına alışmak biraz zaman alıyor. Genelde görevinize başlarken ayrıntılı bir bilgiye sahip olmuyorsunuz; yani mücadelenizde sizi gaza getirebilecek hiçbir ipucu önceden verilmiyor. Ama göreviniz boyunca karanlıkta kalmış sırları teker teker gün ışığına çıkarmaya başladığınızda kendinizi ustaca kotarılmış atmosfere öyle bir kaptırıyorsunuz ki uzun yükleme sürelerine bile katlanabiliyorsunuz. Aslında Nocturne en çok puanı üzerinizde şok etkisi uyandırmasıyla topluyor. Yaratıkların size saldırmadan görüş alanınızın en uzak noktasında gölgeden gölgeye koşması veya kapıyı açtığınız anda bir sürü ucubeyle karşı karşıya kalmanız gerçekten ürpertici olabiliyor. Özellikle ağaçların arasında kol gezen kurtadamlar sizi her an yerinizden hoplatabilir. Aslında müziğin değişmesiyle bir saldırıya maruz kalacağınızı anlayabiliyorsunuz; hele bunun arkadan geleceğini kestirmek hiç de zor değil. Esas olay sadece saldırganların ortaya çıkacağı o andan ibaret. Kapıların ardında veya köşeyi dönünce sizi neyin beklediğini bilememe duygusu oyuna ayrı bir derinlik katarak senaryonun açıklarını kapatıyor.

Aslında Nocturne'ü ilk oynamaya başladığımda başka bir uyduruk aksiyon adventure ile karşı karşıya olduğumu düşünmüştüm. Tabii bu zombi ordusuyla tanışmadan önceydi. Hemen zombilerden birinin kafasını uçurdum. Tam kafasının bir basket topu gibi yerde sekmesini izlerken diğerlerinin bana çok yaklaştığını farkettim. Parçalanan kollarını veya bacaklarını yerden toplayıp bana savuruyorlardı. Kısa bir mücadeleden sonra kendimi küçük bir ziyafetin ortasında buldum; tabii ki menüyü bizzat kendim oluşturuyordum. Adamlar



Görevlerinizde size birçok farklı karakter eşlik ediyor. Bu seferki asistanınız dhampir Svetlana.

beni kıtır kıtır yediler. İşte o an Nocturne'e balıklama dalmak için daha fazla bekleyemeyeceğimi anlamıştım. Bu olaydan aldığım derse gelince, eğer bir zombi ordusuyla karşı karşıysan asla etrafta fazladan kol ve bacak bırakma. Unuttuğunuz her parça size bir kötek olarak dönebilir. Zombilerin yavaş olduğunu bilmeyen kimse yoktur herhalde; ama tabii üzerinize fırlatılmış bir zombi kafasından yırtabilme olasılığını tahmin edemiyorum doğrusu.

Spookhouse'un savaş açtığı tipleri hepimizin yakından tanıyoruz. Onlar için bu işe yıllarını vermiş klasik korku dünyasının emektarları diyebiliriz. Ağzı leş gibi kokan kurtadamlar, tipi kaymış vampirler, evde kalmış dişi vampirler, embesil zombiler ve bir baltaya sap olamamış gulyabaniler bu garibanlardan sadece birkaçı. Siz tabii ben gariban dedim diye onlara acımaya kalkmayın. Kırın boynuzlarını! Parçalayın sefil vücutlarını! Özellikle etrafta anadan üryan uçuşan dişi vampirlere sakın kanıyım demeyin. Onlar size elbette ahlaksız tekliflerde bulunacaklar; ama sizin yapacağınız tek şey o güzel kaşlarının aralarına vampir mermilerini boşaltmak olmalı. Çatışma sahnelerini gerçekten çok tut-



Bu kuçu kuçulara derslerini vermek için gümüş kurşunları kullanın. Kamera açılarının azizliğine uğramazsanız bu ormandan sağ çıkabilirsiniz.


Oyunda bir avuç baldırı çıplak görünce sakın donup kalmayın; yoksa böyle beyninize binip pişman ederler!

tum. Sağlam tek bir atışla kafası koparttığınız bir zombiye "Daha seninle işim bitmedi!" diyerek göğüs kafesine saydırarak ortadan ikiye yarmak mükemmel bir duygu. Tabii favori silahım crossbow olduğunu da unutmadan söyleyeyim. Özellikle attığınız alev okları zombilerin boyunlarına veya göbeklerine isabet ederse ortaya çıkacak olan manzaranın seyrine doyum olmuyor. Etleri cayır cayır yanan bir zombinin çığlıklar atarak üzerinize doğru gelmeye çalışmasından bahsediyorum. İşte ben buna hardcore derim!

Genelde ikili mücadelelerde geçerli olan en iyi yöntem en kanlı olanıdır. Bu durum Nocturne için de aynı. Bir anahtarı koruyan bir yaratığın işini bitirmek için ister onu delik deşik ederek cephanenizi tüketirsiniz ister de onu sallanan satırların olduğu mekana çekerek zahmetsiz bir şekilde kıyma olmasını seyredersiniz. Tercih size kalmış.

İki karakterin aynı ekranda yer aldığı durumlarda hareket kabiliyetiniz zaman zaman sınırlanıyor ve bu da oyuncuya sıkıntılı anlar yaşatabiliyor. Genelde birbirlerine veya objelere takılıyor ve uygun bir boşluk bulup yollarına devam edene kadar oldukları yerde birtakım saçma sapan hareketler yapıyorlar. Stranger'in alçıya alınmış kollarıyla lobut tadında etrafta gezmesi yetmiyormuş gibi Svetlana'ya takılıp arkadan saldıranlara bir güzel kuyruk sallaması insanı çıldırtabiliyor. Ayrıca siz ekran geçtikçe değişen kamera açıları bazen çok karmaşık olabiliyor. Tabii oyuna biraz ısındıktan sonra değişik kamera açılarının oyunun görselliğine sinematik bir kalite kattığını anlayabiliyorsunuz; yine de sinematik bir atmosfer yakalayacağım diye bazı patikaların keşfedilmesi bu kadar zor olmamalı.

Oyunda beni deli eden diğer bir durum da hangi canavarın hangi silahtan hoşlandığını bilememeniz. Kurtadamlar için gümüş kurşunları kullanacağınız gün gibi ortadayken farklı bir yaratık için hangi silahın doğru seçim olduğunu kavramanız oldukça uzun zaman alabiliyor. Oyun korkunç yükleme sürelerine sahip olduğu için bu tip deneme yanılmalar yaparken nalları dikmeniz an meselesi. Neyse ki silah değiştirme tuşları gayet iyi çalışıyor ve doğru silahı bulmanız konusunda size yardımcı oluyor.

Görsel anlamda Nocturne tam bir başyapıt ama gri bir başyapıt. Quake 16 milyon kahverengiye sahip bir paletle neler yapılabileceğini göstermişti. Nocturne de aynı mantığı izleyerek şansını grinin tonlarıyla deniyor. Oyuna başlamadan önce monitörünüzü uygun parlaklık ve kontrast seviyesine getirebilmeniz için hazırlanmış bir arayüzle karşılaşacaksınız. Ama bu ayarlar bile oyundan görsel olarak en iyi verimi almanız için yeterli olmayacak ve ışıkları kapatmak zorunda kalacaksınız. Bu da oyunu gündüz oynamayı unutun demek oluyor (tabii yeraltında yaşıyorsanız o zaman başka). Nocturne kullandığı gerçek zamanlı gölgelerle çağdaşlarından bir adım önde. Işık kaynaklarına yaklaştığınız an daha çok parladıklarını veya onlardan uzaklaştığınız an sönükleşmeye başladıklarını farkedeceksiniz.

Etrafta yarı çıplak dişi vampirlerin dolaştığını görüyorum ve doğrudan cehennemin o kadar da kötü bir yer olmadığı sonucuna varıyorum.

Oyundaki hacimsel sis tabakaları da eş zamanlı hareket edebiliyor. Sisin havanın içinde serbestçe salındığını görebilirsiniz. Ekrandaki her piksel bireysel olarak sislendirilmiş. Diğer ilginç bir olay da gerçek zamanlı kumaş simulasyonu (ne demek bu?). Ana karakterimiz, Stranger'ın giydiği pardösü kollarının altındaki iskeletinin o bölümündeki poligonlara bağlı. Yani karakterlerin giydiği kıyafetler karakterlerden bağımsız hareket edebiliyor. Yine de ne yalan söyleyeyim; bu gerçek zamanlı kumaş simulasyonu olayını becerememişler. Çünkü bana kalırsa Stranger'ın ya bir kaşıntısı var ya da bilinçaltının derinliklerinde sakladığı bir köçeklik eğilimi var. Bir de karakterler çene yaparken ağızları hareket etseydi hiç fena olmazdı. Ufak tefek sorunlarına rağmen bence kesinlikle lisans almayı hak eden bir grafik motoru (o kadar kusur kadı kızında da olurmuş).


Bu gözyaşlarının sahte olduğunu anlamışsınızdır herhalde. Birazdan üzerinize atlayınca ne yapacaksınız merak ediyorum doğrusu?

Oyunun sahip olduğu sesler ve ses efektleri gerçekten iyi bir ses kartını hak ediyor (Sound Blaster Live! gibi). En ufak bir hışırtıyı veya hırıltıyı tam arkanızda hissedebilmek çok güzel bir duygu. Karakterleri seslendirenler özenle seçilmiş olmalı. Genelde sadece üzerinize birinin atlayacağını haber vermekle yetinen müzikler biraz zayıf kalmış bence; özellikle Homeworld ile karşılaştırınca insanın acıyası geliyor.

Gelelim oyunun devasa sistem gereksinimlerine (böyle bir oyunu uyduruk bir bilgisayarla oynayabileceğinizi düşünmüyordunuz herhalde?). Ben oyunu 32MB'lık bir TNT2 Ultra'ya sahip bir Celeron 400 ile oynadım. Monitör ayarlarını her ne kadar tam olarak yapamadıysam da grafikler beni oldukça tatmin etti; ama yükleme sürelerinin beni çıldırttığını söyleyebilirim. Bu oyunun hakkını verebilmek için bence bir PIII 600'e ihtiyacınız var (hele bir de yanında 128 RAM olursa tadından yenmez). Oyun özellikle Matrox G400 ve Rage 128 grafik kartları için tasarlanmış; TNT2'ler bile ikinci planda kalıyor. Ayrıca daha iyi bir performans için Voodoo3 sahiplerinin 3dfx'in sitesinden bazı sürücüler indirmeleri gerekiyor. Kontrollere alışmanız biraz zaman alabilir ama bütün hareketlerinizi başarılı bir şekilde herhangi bir gamepad'e aktarabilirseniz oyunun çok daha oynanabilir bir hale geldiğini göreceksiniz.

Nocturne, etkileyici atmosferi ve üstün grafikleriyle bir süre daha adventure dünyasını oyalayabilir. Yine de senaryonun daha içerikli ve biraz daha özgün olması korku severleri çok daha uzak diyarlara götürebilirdi. Hala ışıklarınızı kapatmadınız mı? Benimkiler hep kapalı...

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%65

ARTILAR: Üstün grafikler; etkileyici atmosferler; gerçekçi aksiyon.

EKSİLER: Yüksek sistem gereksinimleri; düşük adventure potansiyeli

SONUÇ: Günlük geriliminizi biraz daha artırmak ve kendinize görsel bir ziyafet çekmek istiyorsanız Nocturne'ü kaçırmayın.

Driver

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Reflections **YAYINCI:** GT Interactive, (800) 610-GTIS, *www.gtinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium 233, 16MB RAM, 80 MB minimum harddisk, 4 MB 3D hızlandırıcı kart, 16x CD-ROM sürücü, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 400MHz, 128MB RAM, 8MB yada daha iyi bir hızlandırıcı kart, 165 MB Harddisk **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

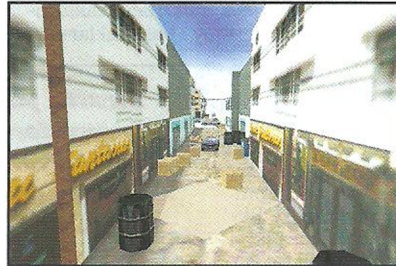
Hiç Quentin Tarantino'nun yönettiği bir araba kovalamacasına dayanan güzel bir oyun düşlediniz mi? Driver bu düşlerinizi gerçeğe çeviriyor.

Driver'ın oyuncuya yaşatmak istediği şey o kadar açık ve anlaşılır ki: peşindekilerden kurtulması gereken bir aracın sürücü koltuğundasınız ve peşinizdeki polislere izinizi kaybettirmek için bütün gücünüzle savaşmalısınız. Sırf bu fikir bile kulağa yeterince hoş gelse de, geliştirici Reflections bununla yetinmemiş. *Driver* sizi, Amerikan delikanlılarının, hızlı arabaları ile ortalığı cehenneme çevirdiği 70'lerin araba kovalamacalarına tanıklık ettiriyor, o yıllara ait çılgın parçalara yer verdiği soundtrack'i ve filmlerden çalınmış senaryosu ile sizi, güç gösterisinde gezdiriyor.

Siz, polislerle çalışmak için yarış işini bırakan eski hız tutkunu Tanner'ı oynuyorsunuz. Görevinizde büyük bir suç örgütüne gizlice sızmanız, ama bunu başarmak için adınızı duyurmamanız gerekli. Böylece ilk birkaç kolay görevi yerine getirmelisiniz: bir banka soygunu ve çalıntı bir arabayı yerine ulaştırma gibi. Bu görevlerde başarılı olursanız kendinizi çok heyecanlı bir aksiyonun tam ortasında bulacaksınız, ve çok gizli çalıştığınızdan polisler de sizi en az diğerleri kadar yakalamak istiyorlar.



Eğer Polis zekasını en kolay seviyeye getirdiyseniz, yol barikatlarını kolayca aşabilirsiniz, ama orta derece yada daha yükseğinde bu kadar kolay kaçış yolları bulamayacaksınız..



Hiç kutuların ve varillerin bulunduğu bir dar sokaktan geçmeyen kovalamaca olur mu?

Oyun, engin caddeleri ve güzel köprüleriyle Miami'de başlıyor, ama yer altı dünyasındaki yıldızınız parladıkça, San Francisco ve Los Angeles'a gönderiliyorsunuz, ve en sonunda New York City'de boy gösteriyorsunuz. Her yeni göreviniz, bir öncekinden daha iyi aynasızlarla baş etmeniz gerektiği anlamına geliyor. Miami'deki trafikte yolunuzu iyi bulmanız, San Francisco'nun dar ve inişli çıkışlı yollarında da başarılı olacağınız anlamına gelmiyor.

Reflections, görevleri dört şehre yaymakta iyi bir iş başarıyor, tam bir şehrin sıkıcı yollarından sıkılmaya başladığınızda yeni bir bölgeye atanıyorsunuz. San Francisco'daki Golden Gate Köprüsü ve TransAmerica ile New York'taki Empire State Binası gibi tanınmış yapılar sayesinde her şehrin genel görüntüsü çok tatminkar. Şehir merkezleri, bir dolu araba sokaklardaki insanlar (kendilerine doğru yaklaşan arabalardan kaçışıyorlar), çalışır vaziyetteki trafik ışıkları, ve etrafı kolaçan eden polis ekipleri ile çok canlılar.

Ama tabi ki asıl önemli olan oyunun oynanabilirlik derecesi, *Driver*'ın size salgılattığı adrenalin seviyesinin neden bu kadar yüksek olduğunu anlamanız için bir tek görev bile yetiyor. Bir araba kovalamaca filminin içindeymiş hissini başka hiçbir oyunda bundan daha fazla tadamazsınız: güçlü motorlar, zincirleme kazalar, havada uçuşan ve hurdaya dönmüş arabalar, her yeni görevinizde sıkça karşılaşacağınız görüntüler, ve işin içine birde Tarantino tarzı gösterim girdiğinde sinema gerçekçiliği ortaya çıkıyor (ama maalesef bir göre-

AH O ESKİ ZAMAN FİLMLERİ...

***Driver*'ı birkaç dakika oynamak, her filmde bir kovalamaca sahnesinin yer aldığı hatta bazılarının sırf bu sahnelerden oluştuğu o eski günleri hatırlatmaya yetiyor. İşte benim en çok sevdiğim filmler, ve sakın *Bullitt* yada *The French Connection* niye yok diye sormayın, çünkü aşağıdaki filmler sırf kovalamaca sahnelerinden oluşanlar.**

EAT MY DUST!



Ron Howard, kız arkadaşını kısa bir gezintiye çıkarmak için bir yarış arabası çalar. Ne yazık ki şerif bey buna göz yumacak kadar babacan değildir, iyi ki değil, çünkü bu sayede muhteşem bir kovalamaca sahnesi seyrediyoruz. Internet Movie Database'de (www.imdb.com) birisinin görüşünde belirttiği gibi, "Bu filmlerde nasıl rol yaptığına değil nasıl araba kullandığına bakılır."

GONE IN 60 SECONDS

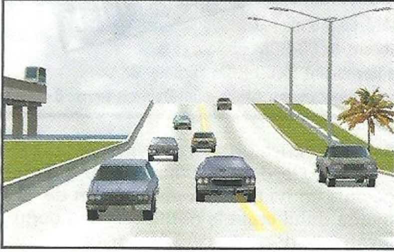


1974'ün bol çarpışma sahneli filminin reklam afişlerini dolduran bir satır; "Başka hiçbir filmde bu kadar araç hurdaya çevrilmedi!". O küçük yaşıma rağmen bu cümle sayesinde filmi kaçırmamam gerektiğini düşünmüştüm. Filmde hiç ünlü bir isim yoktu, ama bizde zaten tanıdık yüzler yerine bir 1973 Mach I Mustang'i görmeyi yeğlerdik. 2000'de yenisi çevrilecek.

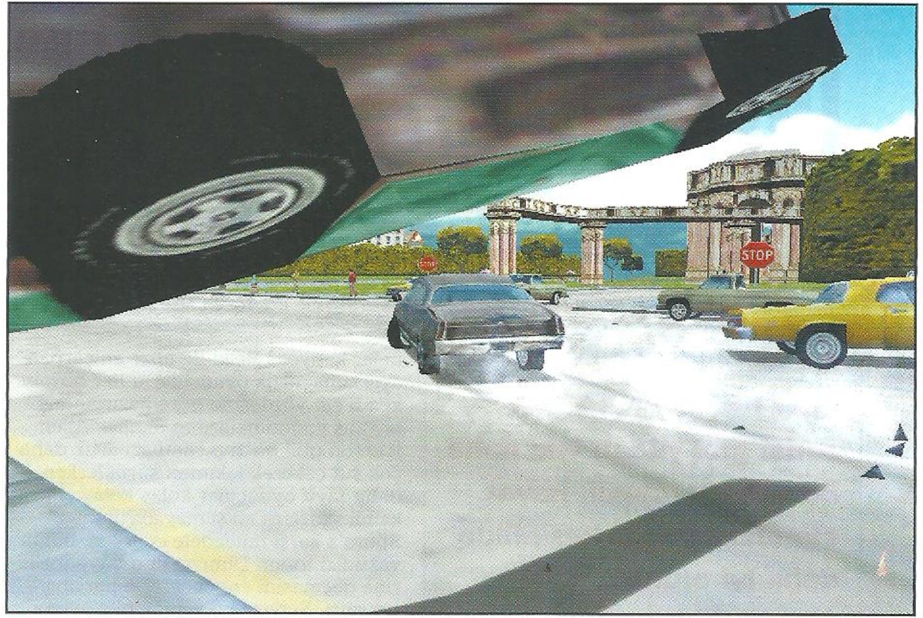
VANISHING POINT



***Bullitt*'te çok sıkı bir kovalamaca sahnesi olabilir, ama Vanishing Point kesinlikle müthiş bir kovalamaca filmiydi. "Hız ölümdür" bu filmin ana temasıydı: tecrübeli yarışçı Kowalski (Barry Newman) üç eyaleti geçtikten sonra sadece bir zafer yada ölüm çarpışmasında ölmekle kalmıyor ayrıca yol boyunca yuttuğu beyaz haplarla da uyuşturucu konusunda bir mesaj veriyor.**



Bir görevi bitirdikten sonra Tekrar özelliğini kullanarak "sanki filmdeymişsiniz" hissini yaşayabilirsiniz.



Carnage modunda etrafa vahşet saçmalısınız. En etkili yöntem, ışıklarda duraklamış bir araba sürüsünü metal yığınına çevirmek.

viniz *Pulp Fiction* filminden birebir çalıntı). Bir sürüş oyunu, sizi kumandanıza fazlasıyla sıkı sardırıyorsa, o oyunda yeterince hareket vardır demektir.

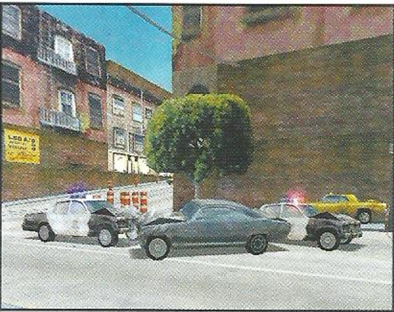
Evet, Driver dolu dizgin ilerleyen sıkı bir oyun, ama kontrol sistemi ayarlaması ve bazı kuşkulu tasarım seçimleri yüzünden Editörün Seçimi ödülünü alamıyor. İlk sinir bozucu durum, kumandanızı joypad, joystick yada direksiyon olarak seçtiğinizde ESC ve Enter dışındaki bütün klavye tuşlarının iptal olmasıyla ortaya çıktı; GT Teknik Desteği yardımıma koşmasaydı aklımı kaçırabilirdim. Bu tür bir aksama için hiçbir bahaneniz olabilir mi? Kesinlikle hayır!

Driver'ın size salgılattığı adrenalin seviyesinin neden bu kadar yüksek olduğunu anlamanız için bir tek görev bile yetiyor. Bir araba kovalamaca filminin içindeymiş hissini başka hiçbir oyunda bundan daha fazla tadamazsınız.

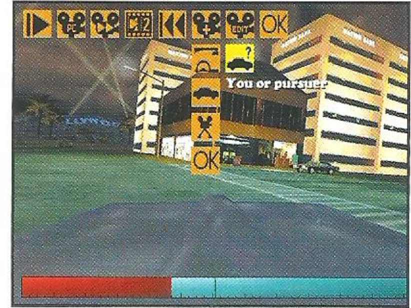
Bir de şu save edilmiş oyun meselesi var. Doğru, bir iş (job) sırasında save etmeye gerek yok çünkü çok kısa sürüyorlar, ama görevlerden sonra save etme özelliğinin bulunmamasının sebebi bence tembellikten başka bir şey olamaz. Oyun boyunca save etme noktaları konmuş, ama bunlar ancak art arda 3-4 görevden sonra geliyorlar, eğer herhangi bir sebepten dolayı son görevden önce oyundan çıkmanız gerekirse, içinizde bir dahaki sefere bütün görevleri baştan bitirmeniz gerektiği düşüncesi olacak! Öte yandan bitirilmiş bir görevi yeniden oynamanızın tek yolu save edilmiş bir oyunu tekrar yüklemekten ibaret, ne yazık ki elinizde sadece sekiz save slotu var. En kötü durum ise herhalde en son görevinizin başa dönmenize izin verilmeyen bölümlerden oluşması olurdu. Düşünsenize, zar zor iki bölümü bitirmişsiniz ama aracınızın hasar (damage) seviyesi bir sonraki görevi bitirmenize yetmeyecek kadar kötü. Bu durumda tek yapabileceğiniz işe en başından başlayıp, son bölüme gelene kadar hasar seviyenizi yüksek tutmak.

"Director" özelliği sayesinde en heyecanlı takiplerinizin tekrarları (replay) üzerinde düzeltmeler yapabilir ve kendi mini-filmlerinizi yaratabilirsiniz. Genel olarak işiniz zor olsa da (çünkü mouse desteği ve geri alma tuşu yok) ortaya çıkacak sonuç çok etkileyici. Ama neden, niye Reflections geliştiricileri, tekrarlar için ayrılan bu slot sayısını sekiz rakamı ile sınırlandırıyorlar? Tabi ki her görev sonunda çabuk tekrarlar (Quick Replay) mevcut ama uzun olanlarının sonucuna katlanamıyorsunuz.

Driver'ın, bizi hayal kırıklığına uğrattığı birkaç konu daha var; kısaca polis yapay zekası ve farklı oyun seçenekleri. Tamam, gaz pedalına sonuna kadar köklemenin konu edildiği bir arcade'dan hayat benzeri gerçekçilik ummak yanlış olur, zaten aynasızlarında sivil araçlara verdiği değerin en fazla benim verdiğim kadar olması beni çok düşündürmüyor, benim gibi bir sürücüyü kovalamak zor iş tabi... Ama beni etkisiz hale getirmek için en çok uyguladıkları taktiğin saatte 70 mil hızla (yaklaşık 110 m/sn ile) kafa kafaya çarpışmak olması beni biraz sinir ediyor, ayrıca polis AI'ını kolaydan ortaya getirmek çok basit olarak hızlarını ve yol barikatı yapma becerilerini artırıyor.



Driver'daki polisler toplum hizmetinde çalışan görevlilerden çok birer trafik canavarını anımsatıyorlar. En çok sevdikleri taktik ise aradaki sivil araçlara aldırış etmeden size defalarca vurup arabanızı hurdaya çevirmek.



Film Editörü, kendi kovalamaca başyapıtınızı yaratmanıza olanak tanıyor, tabi mouse desteği ve başa alma tuşu olmaksızın biraz uğraşmanız gerekecek.

Farklı oyun seçeneklerine gelince, bahsedecek fazla bir şey yok. Bir kere multiplayer seçeneği eklenmemiş, ve yalnız sürüş bölümleri de ya eğitim amaçlı yada baştan sona sıkıcı (Dirt track, çamurda araba sürmek? Ralliye hazırlamak için mi?). Tek ilgi çeken bölüm Carnage'dı (Katliam), amacınız bir dakika içerisinde etrafınıza verebildiğiniz kadar fazla zarar vermek, ama eninde sonunda ondan da sıkılıyorsunuz.

Her ne kadar, *Driver* çok daha iyi olabilecek bir oyun olsa da, bu haliyle bile çok eğlenceli gözüküyor. Aynasızlardan kaçtığınız ilk arcade yarış oyunu olmadığı kesin, ama şüphesiz en iyisi.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

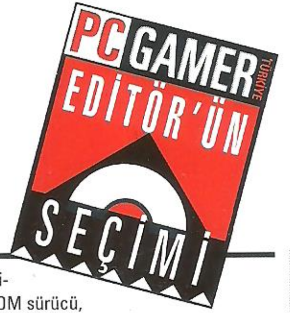
%78

ARTILAR: Nefes nefese bir kovalamaca; 70'lere dair güzel bir soundtrack; sıkı bir tekrar editörü.

EKSİLER: Tekdüze görevler; ve zayıf AI'lı polisler; save etme özellikleri kötü tasarlanmış; tekrar oynanabilirliği yok.

SONUÇ: Birkaç sorununu göz ardı edebilirseniz, bu oyundan keyif alabilirsiniz.

NBA Live 2000



TÜRÜ: Spor **ÜRETİCİ:** EA Sports **YAYINCI:** EA Sports, (650) 628-1001, *www.easports.com* **GEREKENLER:** Pentium 166, 32MB RAM, 90 MB minimum harddisk boşluğu, 4x CD-ROM sürücü Pentium II 400, 128MB RAM, Recent 3D hızlandırıcı kart (1024x768 çözünürlük sağlayabilen), 8x CD-ROM sürücü, Gamepad, 600 MB Harddisk boşluğu **ÖNERİLEN:** Pentium II 400, 128MB RAM, Recent 3D hızlandırıcı kart (1024x768 çözünürlük sağlayabilen), 8x CD-ROM sürücü, Gamepad, 600 MB Harddisk boşluğu **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, IPX, TCP\IP, Modem, EA SportsNet'te Serbest İnternet oyunu, Maksimum Oyuncu sayısı: 8

Eğer her şey NBA Live serisi gibi yıldan yıla daha bir güzelleşseydi, hayat standartlarımız kesinlikle daha iyi olurdu.

1 Futbol Ligini bir yana bırakacak olursam, Türkiye'de çokta ilgimi çeken bir spor ligi yoktur. Ama konu Amerikan Ulusal Basketbol Ligi (NBA) olduğunda, işler tamamıyla değişiyor. Dünyanın en dev yüz yüzelli adamının kıyasıya kapıştığı, üzerine milyonlarca dolarların oynandığı bir lig tabii ki sporla uzaktan yakından alakası olan herhangi birisinin ilgisini azda olsa çeker. Her maçı milyonlarca kişi tarafından zevkle izlenen, play-off sürecine girdiğinde kendisi ile birlikte bütün dünyayı da belli bir süreliğine felç eden başka bir spor ligi bilmiyorum. Peki ya bu zevki, her yıl periyodik olarak yenilenen ve güncellenen bir basketbol oyunuyla pekiştirmeye ne dersiniz? İşte *NBA Live* serisi, her sonbaharda bana bu heyecanı veriyor. Ve korkarım bu heyecan bende bir bağımlılık halini aldı.

Başlangıçtan beri bu serilerin bir hayranı olarak, her yeni sürümünün ne kadar kendini geliştirdiğini, sadece grafik olarak ta değil, ama hem yeni özellikleri oyunla birleştirmesini hem de oynanabilirliği arttırmasını gözlemlemek çok keyif verici. *NBA Live 2000* ise bu keyfi bana daha da fazla yaşattı.

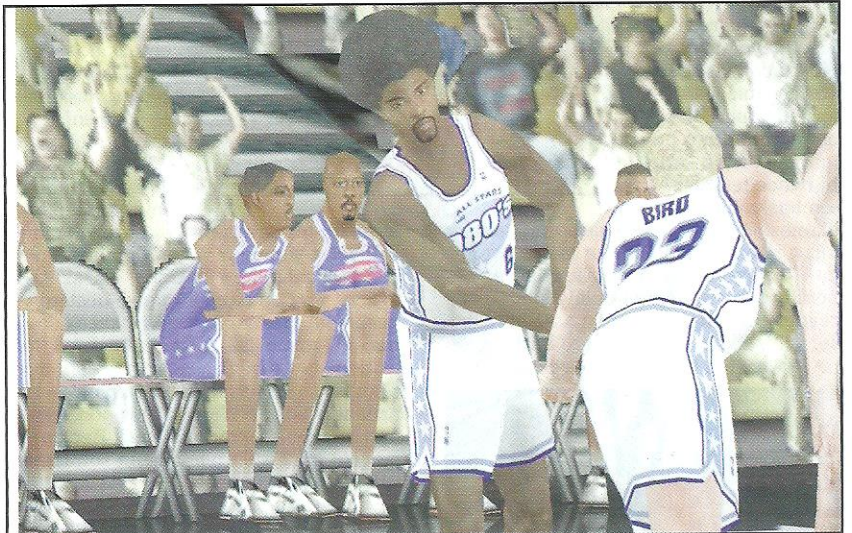
Hemen, en önemli konuya geçelim, bu oyun bilgisayar basketbol dünyasına neler katıyor? Belki de göze en çarpan ayarlama, artık oyuncuların her birinin kendi şut yüzdesine göre hazırlanmış bir atış yoğunluklarının olması. Allen Iverson gibi bir top cambazı artık daha çok şut çekerek takımını sürüklerken, daha zayıf oyuncular kolay kolay çift rakamlı skorlara ulaşamayacaklar. Spurs'a karşı mücadele ederken, bütün vaktinizi topun Duncan'ın o büyülü ellerine geçmesini engellemekle harcayacaksınız. Sadece bu yenilik bile oyuna çok şey katıyor ve sim'ciler için daha da bir zevkli kılıyor.

Genelde, CPU'nun yapay zekası müthiş bir ilerleme kaydetmiş. Rakibinizin şutörünü bir saniye boş bırakın ve karşı haneye hemen bir üçlük yazılsın. Rebound'da adamınızı boş bırakın ve topu yine kaptırın, ampülde açık verin ve kafanızın tam ortasına bir smaç yiyin. Savunmaları da bir o kadar gelişme kaydetmiş, eğer top ile içeriye bir anda dalmaya kalkarsanız topu hemen kaybediyorsunuz (tabii eğer dikkatsiz davranırsanız, hücum faule de sebep olursunuz). Oyun kurma ve yerleşme düzeninizde bütün hareketleri iyi kavramalısınız, başarının temelinde topu iyi çevirip etkili paslarla skora gitmek yatıyor.

1950'lerden 1990'lara kadar gelmiş geçmiş en iyi 50 NBA efsanesinin de oyuna dahil edilmiş olması, oyunu çoğu insan için daha da çekici yapıyor. NBA'in eski toprakları, ekranlarında o zamanların yıldızlarıyla karşılaştıkları anda çarpılacaklar. Bu yıldızlar olurda onların "The Stilt", "The Big O" ve "The Pearl" gibi takma adları olmaz mı? İşte bu oyunda onlarda var, ama asıl vur-



Dondur Uğurcum. Tekrar görüntülerinde kamerayı istediğiniz gibi hareket ettirip snapshot almanız sağlanmış.



NBA Live 2000'nin kamera görüntüleri çok etkileyici. Takım arkdaşı olan Bird ve Erving bir faul atışı esnasında.

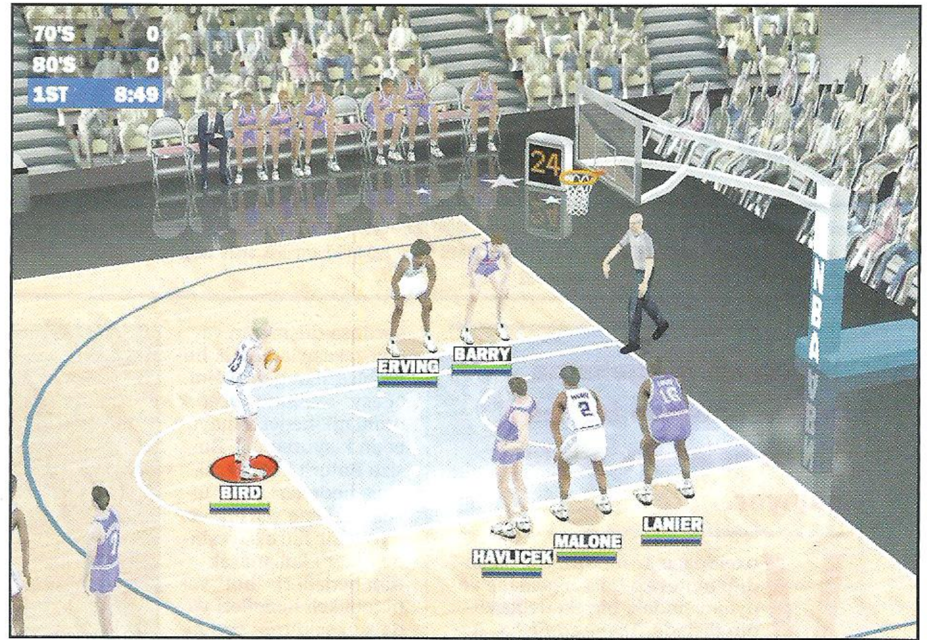
Hangi Resim Kim?

Birkaç istisna dışında, *NBA Live 2000*'deki bütün yüzler son derece gerçekçi ve garip bir şekilde yaşam benzeri, birde hareketli sahnelerini görseniz... İşte sizin için birkaç ünlü isim, bilin bakalım hangi resim kime ait?



1. Wilt Chamberlain • 2. Juwan Howard • 3. Tim Duncan • 4. Vlade Divac • 5. Anfernee Hardaway • 6. James Worthy • 7. Hakeem Olajuwon • 8. David Robinson • 9. Karl Malone • 10. Michael Jordan

CPU menajerleri çok sıkı pazarlık yapıyorlar, yıldız bir oyuncuyu kadronuza katmak çokta kolay olmayabilir.



Birkaç değişik kamera açısından oynamanıza izin verilmiş, ama bu basın kamerası diğerlerinden daha rahat. Bu yıl, oyunda birde hakemimiz var.

gun, Michael Jordan abimizin de sonunda biz basket hayranlarını bu oyunla kutsamasıydı. İsterseniz Mike'ın karşısına herhangi bir oyuncu seçip teke tek oynayabiliyorsunuz. Tabi ki onu yenmek için Herkül'le bir akrabalığınızın olması gerekir. Efsanevi yıldızları sezonlarda ya da "Franchise" modunda kullanabiliyorsunuz, ama yaşları ve yetenekleri sabit kalıyor.

Geçen sene başarısız bir başlangıç yapan "Franchise" modu, bu senede var, ama kesinlikle çok daha iyi hale getirilmiş. Kapsadığı sezon sayısı 10'dan 25'e çıkarılmış, çaylaklar için tamamıyla şanstan iki draft edilme sezonu yer alıyor (geçen sene ki oyunda çaylak oyuncular tamamıyla göz ardı edilmişlerdi), oyuncular gerçekçi bir şekilde gelişiyor, geriliyor, ya da emekliye ayrılıyorlar. Bir de dolarlar yerine puanlarla verilen maaşlar var ki, işin gerçeğine benzer bir his yaratıyor, böylece kolayca bir hanedanlık yaratabilir ve onu devam ettirebilirsiniz. Sahada top oynamaya ayırdığım kadar zamanı başarılı bir kurum kurmak içinde harcadım, ve bundan gerçekten zevk aldım.

Şu ana kadar grafiklerden söz etmedim, çünkü oyunun diğer özelliklerinin de etkileyici olduğunu vurgulamak istedim. Öncelikle, *NBA Live 2000*'de bir spor oyununda bulabileceğiniz en iyi görüntü efektleri var. Oyuncuların canlı yüz ifadeleri ve gerçekçi hareketlerini (yan tarafta oturanlara dikkat edin) gördüğünüzde kesinlikle gözlerinize inanamayacaksınız. Saha parıl parıl ve kamera görüntüleri TV kalitesini aratmıyor. İnanmıyorsanız şu screenshot'lara bir göz atın.

Bu sene internette oynama seçeneği de eklenmiş, ama yine her zamanki gibi, bağlantın hızlıysa bir diyecek yok ama, yavaş bağlantılılar hayal kırıklığı yaşayacaklar. Başka bir özellikte, oyunun mükemmel bir oyuncu yaratma editörüne sahip olması, isterseniz kendi yüzünüzü bile tarayıp kullanabiliyorsunuz. Bu tür bir çabanın sonucuna katlanamayacağımı düşündüğümden, kendi yüzümü harika editör aracılığı ile şekillendirdim. İstatiksel kaynaklarınız sayesinde oyuncularınızın ve takımınızın gelişimini izleyebilir ve kendi takımınızı ya da liginizi ayarlayabilirsiniz.

NBA Live 2000'in beni çok etkilediğini anlamışsınızdır, ama beni çok sinir eden birkaç özelliğe de değinmezsem görevimi tam yapmış olmam. Şüphesiz, oyunun en eksik noktası seslendirmelerde. Don Poier, sunucumuz, maçı sayın Mesut Yılmaz kadar canlı (!) sunuyor , ve Reggie Theus, yeni eklenmiş yorumcumuz maalesef acınacak halde. Bütün maç boyunca sadece birkaç yorum yapabiliyor, o da "Bilmem kim şimdide 15. sayısını attı" demekten ibaret. Nerede bizim İsmet Badem? Müzik ise sizi havaya sokacak cinsten. EA Sports, oyunun soundtrack'i için gidipte Run DMC, Naughty By Nature, ve Goerge Clinton Parliament gibi tanınmış bazı grupları kiralamış.

Genelde, CPU'nun yapay zekası müthiş bir ilerleme kaydetmiş. Rakibinizin şutörünü bir saniye boş bırakın ve karşı haneye hemen bir üçlük yazılsın.

Oynanabilirliğinde yapılabilecek birkaç değişiklik oyunun çok yararına olurdu. Faul atışları, işi kaptıktan sonra çok basit bir hale geliyor. Atış hızını ayarlamak için bir slider koymak daha cazip olurdu. Hatalı taşıma düdükleri görünüşte yok, ve oyunlarda bu tür düdüklere rastlamak gerçeğine oranla daha az. Faul düdükleri az çalınıyor, buna karşılık top çalma ve blok verme rakamları biraz gelişme kaydetse de normalden çok daha yüksek oranlarda. İstatistiklere ulaşım bakımından arayüz biraz yetersiz kalıyor.

Cpu kontrollü bir takımdan oyuncu transfer etmek istediğinizde tek belirtmeniz gereken özelliği oyuncunun ismi. Kararınızı vermek için göz önüne alabileceğiniz şeyler oyuncunun ismi oynadığı bölge ve genel becerisi ile sınırlı. Yaşını, kontrat durumunu, ya da diğer becerilerini incelemenize izin verilmemiş. Yıllar sonra, liginizde bir çok tanınmamış isim olduğunda, bu çok can sıkıcı oluyor. Bu yıl çıkan FIFA ve NHL'den sonra bu oyunda da biraz daha fazla ayar slider'ı görmeyi beklerdim. Son şikayetim ise son günlerde çok sık karşılaştığım biri, oyundan kesintisiz zevk almak istiyorsanız, 128 MB RAM'a ihtiyacınız var. 64 MB'ta düşük çözünürlüklerde bile yavaşlamaları doğal karşılayın.

Eğer geçen senelerdeki fazla hareketli, aksiyona dayalı oyunlardan sıkılmış bir sim hayranı iseniz, bu yeni oyuna bir göz atmalısınız. Eğer benim gibi, "Ne olursa olsun yeter ki NBA Live olsun" diyip biraz daha derin simulasyon özellikleri istiyorsanız, bu oyun sizin için biçilmiş hatta işlenmiş kaftan. Kim olursanız olun bu oyunu oynamaktan kesinlikle zevk alacaksınız. Benden söylemesi.



PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Daha zeki bir CPU, sürükleyici "franchise" modu, efsanevi yıldızların dönüşü, inanılmaz grafikler..

%90

EKSİLER: RAM ihtiyacı çok , simulasyon olarak daha da ilerleyebilir, sinir bozucu maç sunumu.

SONUÇ: Bu oyunu kaçıracak basketbol hayranına tedavi olmasını tavsiye ederim.

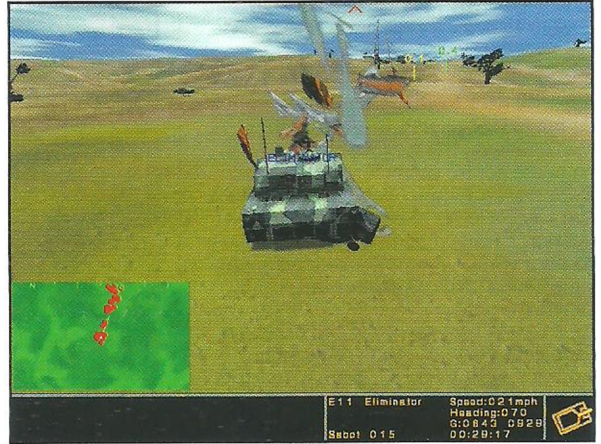
Armored Fist 3

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ**: NovaLogic **YAYINCI**: NovaLogic, (800) 858-1322, *www.novalogic.com* **GEREKENLER**: Pentium 233, 64MB Ram, 130 MB hard disk alanı, 4X CD-ROM, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN**: Pentium III 450, 128MB Ram, 220 MB hard disk alanı, Joystick **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ**: Seri, Modem, IPX, TCP/IP, ücretsiz İnternet server'ı: Novaworld maksimum oyuncu sayısı: 32

Herhangi bir gelişme gösteremeyen bu tank serisi hala aynı yerde sayıyor.

VoxelSpace 32 motorunun sağladığı mütevazi görsel gelişme ve oynanışındaki bir, iki değişikliğin dışında *Armored Fist 3, Armored Fist 2*'nin karbon kopyası. (Eğer kafanızda soru işaretleri kaldıysa söyleyeyim bu hiç de iyi bir şey değil). O çılgın yapay zeka, arcade benzeri simülasyon öğeleri ve saç baş yolduran görev yapısı sanki çok matah özelliklermiş gibi yeni bölümde de aynen korunmuş. Oyunun gerçekçilik derecesini eleştirmeye hiç başlamayayım çünkü hiç yok!

Armored Fist 3 daha önceki bölümlerin izlediği formülü kullanıyor: 3 adet yeni senaryolu campaign, bir eğitim senaryosu, ve elli adet tek görevler. Yapılacak şeyler konusunda sıkıntı çekilmiyor ama mesele onları yapmaya gelince işler kolayca karışabiliyor. *AF3*'de otomatik ve manual hedef seçeneği tüm gedikleriyle hayata dönüyor. Eğer daha gerçekçi olan manual hedef almayı seçerseniz tıpkı gerçek bir simülasyonda olacağı gibi silah istasyonunda her bir hedefi lazerle saptamanız gerekiyor. Ancak diğer pozisyonların hiç biri fonksiyon görmeye devan etmiyor, yani örnek vermek gerekirse siz hedef alırken yapay zekanın tankı sürmesini sağlayamıyorsunuz. Manual hedef sistemiyle ilgili diğer bir sorunsa düşmanın yapay zekasıyla ilişkili, buna birazdan geleceğim. "Easy" modunu seçerek otomatik hedef almayı etkin kılıyorsunuz. Bu size Enter'ı kullanarak olası hedefleri teker teker kilitleme şansını veriyor. Bir filtre sayesinde enter'ı kullanarak tüm hedefleri, "hot" yani tehlikeli hedefleri yada son saldıranı seçebiliyorsunuz. Ben kendi ayarımı "hot"da tutmuştum ancak gördüm ki bir ilk yardım çadırı üzerime doğru akın eden dört APC'den daha tehlikeli bir hedefmiş. Gerçi Supradin yada One-a-Day kapsülleri dolu bir çadırın düşmana kazandıracağı enerjiyi hafife almamak lazım.

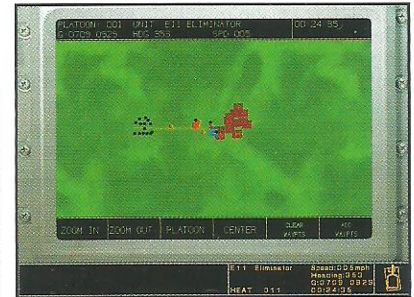


Tankınızın bir çadır kadar hafif nesnelerce bile durdurulabildiği önceki oyunun aksine, bu bölümde hemen her tür objeyi ezip geçebiliyorsunuz.

Yapay zekaya gelince... Oyunun tasarımcılarına özel not: Bir göreve fazladan düşman birim eklemek yapay zekayı geliştirmek sayılmaz. Düşman birimleri absürd sayılarda geziyor, kimi zaman etrafta amaçsızca dolaşan bu birimler genelde durdurak bilmeyen bir mermi duvarı oluşturuyorlar, uçuk sayıları da göz önüne alındığında haliyle öldürücü oluyorlar. Küçücük haritaya öyle çok birim sığışıyor ki kendinizi belediye otobüsünde olduğu kadar ferah hissediyorsunuz.

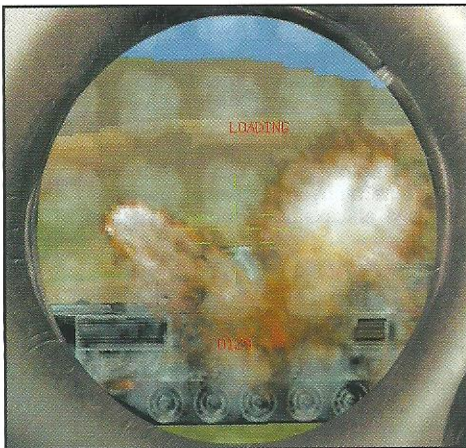
Bu küçük savaş alanlarını büyük alanları iyi oluşturamayan VoxelSpace32'ye borçluyuz. Bazıları küçük alanları iyi hallettiğini düşünüyor ama nedense ben göremiyorum. Kağıttan külahlara benzeyen tepeler ve her yerdeki konfeti benzeri karelerle bu grafiklerin her zaman berbat olduğunu düşünüyorum. Patlamaların animasyonları bile çok iyi değil. 128 MB RAM'li bir PIII 450'de bile oyun o kadar iyi çalışmadı ve kimi kare oranı düşmeleri ve terslikleri yaşandı.

Oyunun Multiplayer moduna çok fazla çaba harcandığından, oyunun kurtarıcı yönü olacağını umuyordum. Aslında oyunun genelinden iyi olduğunu kabul etmek lazım. NovaWorld üzerinden oynanıyor, ki kimi sıradan problemleri burada da yaşıyorsunuz (kicklenmeler, lag, ışınlanan tanklar) ama genel olarak oldukça iyi çalışıyor. Team Play, Death Match, Capture the Flag ve diğer oyun modları 32 oyuncuya kadar destek veriyor. Oyunun orijinal kutusunda kulaklıklı bir set ve İnternet üzerinden konuşma desteği sağlayan yazılımlar geliyor(tabii bizim için bunları bulmak söz konusu değil). Ses aygıtları ve yazılım yeterince iyi çalışıyor, ama çeşitli derecelerde cızırtılar var. LAN, direkt TCP ve direkt bağlantı yokluğu büyük bir eksiklik.



TC IVIS (araç içi enformasyon sistemi)ile savaş alanını iyi bir kuş bakışı görüntüsünü alabilir ve waypoint'ler koyup kaldırabilirsiniz.

Bu oyunun ilk versiyonundan bu güne dek söylenecek her şeyi söyledik her halde, ve eminim sizde daha fazlasını zaten duymak istemezsiniz. Kişisel bir şey değil ama bu oyun asla esaslı bir tank simülasyonu olmanın yanından bile geçmedi. Bu açıdan bakıldığında Armored Fist 3 geleneği devam ettiriyor denebilir.



Hedef silahçının bakış açısından baktığınızda o kadar da kötü görünmüyor (araziyi saymazsanız), ama patlamalar biraz duman, biraz uçan parçalar ve sonunda geride kalan bir kalıntıdan fazla bir şey sunamıyor.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%45

ARTILAR: Aksiyon hızlı ve çetin; iyi online desteği, İnternet üzerinden konuşma desteği.

EKSİLER: Yapay zeka vasatın altında, kötü hedef alma sistemi; kötü grafikler.

SONUÇ: Aynı felaket tank oyunundan bir porsiyon daha, ilk iki oyunun aynısı.

Ford Racing

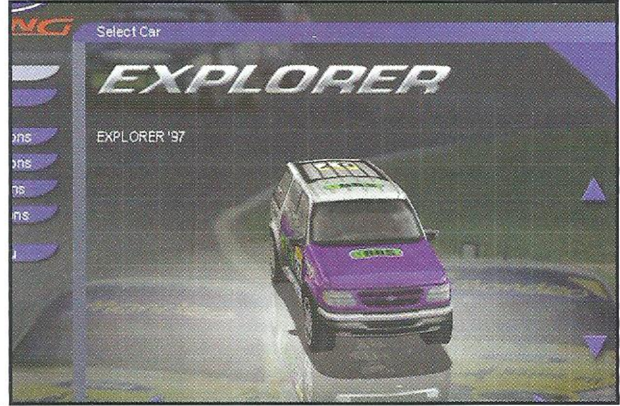
TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Elite software **YAYINCI:** Empire Interactive, *www.empire.co.uk* **GEREKENLER:** Pentium200 veya AMD K6-2, 32MB RAM, 250MB Harddisk alanı, 8X CD-ROM, 4MB 3D kart **ÖNERİLEN:** PentiumII 300 veya AMD K6-3, 64MB RAM, 300MB Harddisk alanı, 12X CD-ROM, 8MB 3D kartı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Oyun piyasasında son zamanlarda sıkça görülmeye başlanan "Şirket Oyunları" furyasının son üyesi..

Bilgisayar oyunlarını "çocuk eğlencesi" olarak nitelendiren bir takım geri kafalı kişilerle eminim karşılaşmışsınızdır. Bu kişiler Pc oyunları piyasasının şu an Dünya medyasında ne kadar büyük bir öneme sahip olduğunun acaba farkındalar mı? Bu potansiyeli ünlü firmalar çoktan keşfettiler ve oyun firmaları ile anlaşmalar yaparak, hem kendi ürünlerinin reklamlarını yaptılar, hem de finansal destekleri ile ortaya çok kaliteli oyunların çıkmasına yardımcı oldular.

Ford Racing de bu akımın bir sonucu olarak Empire Interactive tarafından piyasaya sürüldü. Oyunda modellenen tüm otomobiller Ford'un ürün skalası içinde yer alan, hepimizin günlük hayatta sık sık gördüğümüz bilinen modellerinin tıpatıp aynısı. 1997 model Ka'dan tutun da 2000'lerin iddialı modeli GT 90'a kadar olan tüm Ford marka otomobiller, yarışları kazandıkça bir bir kullanımınıza sunuluyor.

Oyunun ana menüsü şimdiye kadar gördüğüm en basit ve sorunsuz ana menülerden birisi. Ama bunu çok da iyi bir özellik olarak değerlendirmemek gerekir, çünkü pek çok önemli ayrıntıya yer verilmemiş. Özellikle kontrollerin araçlarda hiç bir ayara veya tuş kombinasyonu değişimine izin vermemesi sıkı yarışçılar için çok olumsuz bir handikap. *Ford Racing*'de otomobil modifikasyonu yapmak da mümkün değil ama bu sizi üzmesin çünkü oyunda mükemmel olarak detaylandırılan 12 otomobil, Ford'un binek oto yarışlarındaki standart modifikasyon programına uygun olarak modifiye edilmiş bir şekilde yer alıyor (sağ olsun profesyoneller bizim yerimize o işi halletmişler!). Oyuna başlarken Race menüsünden seçebileceğiniz basit yarış pistlerinde boşuna vakit kaybetmek yerine birbirinden zorlu etapların bulunduğu 5 ayrı klasmandan ve 3 şampiyonadan oluşan Career modunu seçmenizi tavsiye ederim. Bu modda kazandığınız her yarış için bir üst model Ford'u kullanma şansına sahip olacaksınız.



Oyunun ana menüsü çok basit ve ayrıntısız. Bu muhteşem Explorer'ı modifiye edememek ne kötü!

Teknik detaylara gelince: Oyundaki grafikler son derece etkileyici. 3D kartların tümü sorunsuz bir şekilde destekleniyor ve oyun çok yüksek bir sistem konfigürasyonu gerektirmeden oldukça akıcı bir şekilde çalışıyor. Piyasadaki pek çok yarış oyunundan farklı olarak, Ford Racing'de mükemmel bir doğal çevre tasarımı kullanılmış. Yarış pistlerinin etrafındaki dağlar, ağaçlar, çimenler ve genel yeşil alan modellemeleri pek çok oyundaki benzerlerine rahatça fark atacak düzeyde. Bu grafikleri yalnız bırakmayan 3D ses efektleri de unutulmamış ve gerçekçilik adına oyuna önemli bir katkı sağlamış. Oyundaki çevresel ses efektleri sayıca belki çok fazla değil ama kalite olarak son derece etkileyici. Yarış oyunlarındaki klasik kamera açılarının hepsi bu oyunda da mevcut ama bir büyük eksikle: Kokpit görüşü! Evet, ilk defa kokpit görüşü olmayan bir yarış oyunuyla karşılaştım ve çok şaşırdım. Bu bence oyunun en büyük eksikliklerinden birisi. Oysa Ford gibi bir markanın 12 top modelinin sanal kokpitlerinde yer almak çok güzel bir duygu olabilirdi.



Otomobilleri kontrol etmek gerçekten zor. Bu manzaralarla sık sık karşılaşacaksınız.

Yarış için özel olarak modifiye edilmiş otomobiller doğal olarak standart modellerden daha yüksek bir performansa sahiptir ama bu güç farkının, direksiyonu en ufak bir çevirmenizde spin atmanıza sebep olacak kadar büyük olması gerekmez. Yani oyunun oynanabilirlik seviyesi için de pek iyi şeyler söylemek mümkün değil. İster mütevazi Ka olsun, ister Cougar, hiç bir otomobile kolay kolay hakim olamıyorsunuz ve muhakkak bir şekilde pistin dışına çıkarak yarışa "off-road" olarak devam ediyorsunuz. Bu sebeple her yarışa öncelikle Easy modda başlamak daha mantıklı. Oyundaki bu kontrol eksikliği genel oynanabilirlik seviyesini oldukça düşürüyor, çünkü bu bir yarış oyunu ve kontrol her şey demek. Empire'ın Sega Rallye'sine oranla daha iyi grafiklere ve ses efektlerine sahip olan *Ford Racing*, bu oyunun oynanabilirlik seviyesinden çok uzaklarda kalıyor ve böylesine özenle hazırlanmış grafiklere rağmen yeterince zevk vermiyor.

Piyasadaki pek çok yarış oyunun arasından güzel grafikleri ve bir Dünya otomobil devinin desteği ile sıyrılan *Ford Racing*, zor kontrolleri ve yetersiz oyun ayarları ile bekleneni veremese de, Hem Ford hayranlarının hem de "Ben en zor oynanan yarış oyunlarını bile bitirebilirim" diyen iddialı yarış oyunu meraklılarının ilgisini çekebilir.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%49

ARTILAR: Nakleri yarış havasını veren muhteşem grafikler.

EKSİLER: Oynanış ve kontroller çok kötü. Oyun sanki oynamamak için yapılmış.

SONUÇ: Bu kadar kötü bir yarış simulasyonunda böylesine muhteşem grafikler olması genede oyunu kurtarmıyor. Yarış Sim. fanatikleri bu oyundan memnun kalmayacak.

Delta Force 2

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** NovaLogic **YAYINCI:** NovaLogic, (800) 858-1322, *www.novalogic.com* **GEREKENLER:** Pentium II yada Celeron, 64MB RAM, 4x CD-ROM sürücü, SVGA video kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 400MHz, 32 bit renkli PCI yada AGP SVGA kartı (ve donanım hızlandırıcılı 32 bit Z tamponu) **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri bağlantı, IPX, TCP/IP, NovaWorld'de bedava internet oynanımı, Maksimum Oyuncu Sayısı: 50

Delta Force 2, birinci sınıf oyunlara asla rakip olamayacak vasat bir aksiyon.

Bir first person shooter olabilirdi, ama 1998'de çıkan *Delta Force* reflekse dayalı bir katliamı hiç andırmıyordu. Bu daha çok gizli ve taktiksel materyallerle bezenmiş, sabrınızı yoklayan ve silahtan çok dürbününüze ve görüş açınıza önem vermenizi gerektiren bir oyundu. Bazı sorunlarını göz ardı edersek, bu oyun *Quake II* gibi oyunların yanında çok ciddi ve daha gerçekçi kalıyordu. Ve şimdi, bir sene sonra, Novalogic kaçınılmaz olarak oyunun devamını *Delta Force II*'yi üretti. Tıpkı ilki gibi DF2'de sanki acele ile çıkartılmış bir oyun izlenimi veriyor, buna rağmen yinede atış yapmadan önce düşünmenin ne kadar zevkli olabileceğini bize gösteriyor.

Amerikan Özel Kuvvetlerinin seçkin bir üyesi olarak sizden yakın temas saldırıları yapmanız ve rehine almış çetelerle ya da teröristlerle uğraşmanız isteniyor. Çoğu zaman havadan bırakılıyorsunuz, bazen de karanlığa gizlenerek birkaç kişi ile genelde kötü adamlar farkına bile varmadan göreve başlıyorsunuz. İlk silahınızı ateşleyene kadar ya da kafanızı gizlendiğiniz yerden fazla kaldırana kadar da kimse sizden haberdar değil. Ve ufak bir hatanız bile sizin ölüm metininizin imzalanması anlamına geliyor.

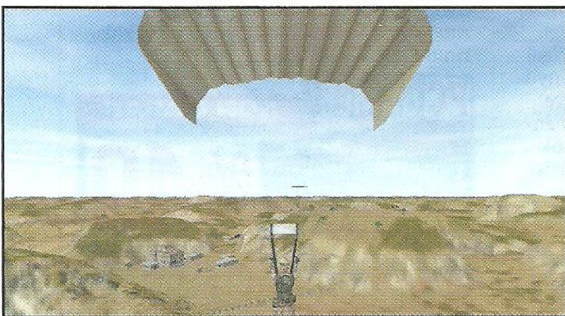
Gizliliğe verdiği önemin yanısıra, DF2 makineli tüfekler, sniper tüfekleri, çeşitli uzun ve kısa menzilli patlayıcılar, ve top saldırıları için haberleşmeyi de içeren geniş bir silah seçeneğini de size sunuyor. Heckler & Koch'un susturuculu 45 kalibrelik SOCOM tabancası, "Master Key" M4 karbin/12 –gauge çifte kombinasyonu, ve çeşitli su altı tabanca ve tüfekleri. (Bunlara ne demeli?)



Gizliliğinize bu şekilde uzun menzilli bir saldırı ile son veriyorsunuz.

Daha da etkileyici olan şey, hava şartlarının bazı silahlar üzerindeki etkileri. Rüzgar ve yer çekimi atışlarınızın yönünü saptırıyor, güçlü tüfekler, çadır kumaşlarını yırtıyor ve ince duvarları delip geçiyor, ve büyük patlamalar yakınlarda bulunan herhangi birini öldürüyor. Ama *DF2*'de pekte gerçekçi olmayan bir şey var, o da çoğu zaman anında ölüm. Kısaca, bu oyunda bir adamı dirseğinden bile vursanız anında ölüyor, bu hiçte inandırıcı değil.

DF2'nin yapay zekası pekte umduğum gibi değil. Gerçeği söylemek gerekirse oyun bu konuda çoğu first person shooter'dan daha ileri durumda, mesela sizi gören bir düşman askeri tüfeklerini hazırlayıp, siper alıyor ve size kurşunlarını saydırıyor. Ama bir süre sonra bu iş çığırından çıkıyor. Bir adamı öldürün ve partnerinin bu olay karşısında hiçbir şey yapmadığını görüyorsunuz. Bir takım arkadaşınızın iki ağaç arasına sıkışıp durmadan olduğu yerde koşmasına tanıklık ediyorsunuz. Hatta bir defasında birisi benim yüzükoyun siper almış figürümün üzerinde tam yarım dakika boyunca tepindi ve sonunda bu salakça hareketi yüzünden onu vurmak zorunda kaldım. Bence bir oyunda kötü yorumlara sebep olan şeyler genelde bu tür eksikliklerdir.



Genelde olay yerine ulaştırılmanız bu şekilde bir paraşüt atlayışı ile oluyor.

Tabii, bu tür sinir bozucu durumlarla multiplayer modunda karşılaşmayacaksınız. *DF2*'yi NovaLogic'in NovaWorld'ünde oynadım ve Deatmatch ve Capture the Flag bölümlerinde çok eğlendim.

Öte yandan eğer 3dfxkartı kullanıyorsanız hayal kırıklığına uğrayacaksınız. *Delta Force 2*'nin hacimsel pikselleme tabanlı voxel motoru, 16 bitlik Z tamponlu donanım hızlandırıcılarının avantajlarını kullanamıyor ve yerlerine yazılım hızlandırıcılarını kullanıyor.

Ama voxel motoru sayesinde *DF2* tasarımcıları, inanılmaz boyutlarda bir alanı 1000 metre uzaklığa kadar net görüş mesafesi ile kaplamışlar. Hem de ne kaplama! Etrafınız irili ufaklı tepecikler ve küçük vadilerle dolu, her çeşit şekilde ve büyüklükte bina, yeşillikler ve su birikintileri, ve hiç olmadığı kadar fazla hareketli yer araçları ve uçan hava birimleri.

Delta Force 2, çok çok iyi olmamasına rağmen yinede sunduğu taktiksel aksiyonla türünün sevenlerine eğlenceli anlar yaşatacak.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

%74

ARTILAR: Müthiş çevre kaplaması; zeki rakipler; güçlü multiplayer desteği.

EKSİLER: Takım arkadaşlarınızın AI'sı zayıf; gerçekçi olmayan tek vuruşta ölümler, orta ve düşük çözünürlük modları fazla pixellenmiş.

SONUÇ: Potansiyelinin tamamını kullanamamış olsa da yine de başarılı.

Septerra Core

TÜRÜ: Roleplaying **ÜRETİCİ:** Valkyrie Studios **YAYINCI:** Monolith Productions, (800) 241-GAME, *www.lith.com* **GEREKENLER:** Pentium 200, 32MB Ram, 150 MB hard disk alanı, 4X CD-ROM **ÖNERİLEN:** Pentium II, 64MB Ram **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Gelmesi gerçekten çok uzun sürdü ama, Septerra Core bu beklemenin her dakikasına değiyor.



Savaş sırasında bekleyerek, her karakter bir kerede daha fazla hasar verebiliyor.

Valkyrie stüdyolarındakilerin birkaç yıl önce *Septerra Core* üzerine çalışmaya başladıktan sonra yayıncılarını kaybetmeleri, kendi firmalarını kurup oyunu destekleyecek yeni bir yayıncı bulmalarının hikayesi en az *Septterra Core*'un ki kadar ilginç. Yani neredeyse demek istiyorum.

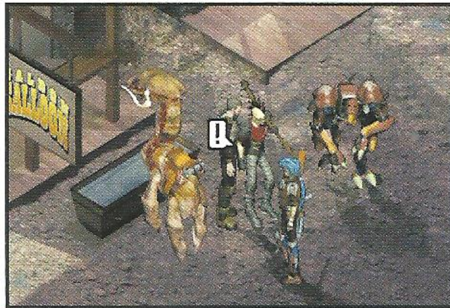
Valkyrie'nin ortaya çıkma destanı dizayn ekibinin tüm çabalarına değmiş gibi görünüyor. *Septerra Core* biyomekanik çekirdeğinin yedi kat kıta ile çevrili olduğu hayali bir gezegende geçiyor. Her bir kıta farklı hızlarda ve yönlerde hareket ediyor, ancak her 100 yılda bir öyle bir hizaya geliyorlar ki güneşten gelen ışık çekirdeğe ulaşıyor. İşte tam bu anda doğru anahtarları elinde tutan biri çekirdeğe girip gizli güçlerini açığa çıkarabilir.

Oyununa dünyanın iki numaralı kabuğunda yaşayan Maya'lardan biri olarak başlıyor. Kahramanımız alt sınıfın üyesi olan bir çöpçü. Üst katman olan ve seçilmişlerin yaşadığı 1. kabuktan atılan atıkları topluyor. Macera kahramanımızın o anki zamandan 50 yıl önce Septerra'nın çekirdeğinin gizlerini ortaya çıkarmak için işe koyulan bencil bir seçilmişin yarattığı kaosun içine düşmesiyle başlıyor.

Karmaşık hikaye çizgisi oyuna karmaşık ancak uygun bir tarih sağlıyor ve kullandığı arayüz oldukça şık ve sade. Konsol stili roleplaying öğeleri oldukça temiz. Önceden hazırlanmış arka planları ve Anime (Japon çizgi filmleri) stili karakterleri ile oyun tam bir PlayStation RPG'ye benziyor (tabi *Septerra Csore* onların tümünden daha iyi görünüyor). Grubunuz düşmanla karşılaştığında çatışma başlıyor ve oyun her karakterin (oyunun herhangi bir anında üç karaktere kadar izin var) portresinin altında bir zaman sayacının belirdiği savaş moduna geçiyor.

Sayacın üç ayrı kademesi var ve oyuncu portreye tıklamadan önce dolan kademe sayısına bağlı olarak karakterler hasar veriyorlar. Oyun ilerledikçe karakterler değişik yetenekler ve saldırılar öğreniyorlar.

Genel olarak savaş arayüzü çok iyi çalışıyor. Savaşlar dozunu kaçırmayacak ölçüde hızlı, ve pek çok düşmanın ilginç güçleri ve zayıflıkları var. Çoğu durumda strateji büyük bir rol oynuyor, özellikle daha güçlü bir saldırı için bekleme riskine değip değmeyeceğini kestirmek zorunda kaldığınızda.



Oyun, ekibinizle konuşmayı bekleyen NPC'lerle dolu

Oyunun bir çok buluşunun arasında yazgı kartları da bulunuyor, bu aslen büyülere verilmiş cafcaflı bir ad. Savaş sırasında oyuncular bir kart kullanarak büyü yapmayı seçebilir ya da birden fazla kartı birleştirip çeşitli büyülerin etkilerini elde kullanmak isteyebilir. Yeterli Core enerjisi (yani mana) bulunduğu sürece oyuncular üç büyüyü aynı anda yapabilirler.

Çoğu konsol stili oyun gibi, zamanı çoğu dolaşmakla ve savaşmakla geçiyor. Biraz bıktırıcı olabilirdi ama neyse ki muhteşem hikaye akışı ve başarılı seslendirmeleri özellikle düşman kaynayan bir alan geçilirken oyunun kurtarıcısı oluyor. Oyunun dünyası devasa ve tüm yedi katı da ekibinizin keşfetmesini bekliyor. Çevrenin çeşitliliği ve hatta yerçekimi farklılıkları (7. katman 1.ye oranla çok daha az yerçekimine sahip) yolculuğu daha da eğlenceli kılıyor.

Valkyrie Studios bu oyun üzerinde uzun zaman ve yoğun emek harcadı tüm bunlar oyunda da kendini belli ediyor. Oyunun yapımı gerçekten oldukça uzun zaman önce başladı, bu yüzden her ne kadar karakterler ve arka plan çok güzel olsa da oyunun bütünü biraz eskimiş görünüyor. Bir kez oyuncular hikayeye kapıldıklarında, oyunun grafiklerinin iki yıl öncesinden kaldığı hissi tümüyle yok oluyor ve geriye sadece Septerra kalıyor.

PC GAMER TÜRKİYE SON KARAR

ARTILAR: Yenilikçi ve tarihi olarak derin bir dünya; iletişime uygun pek çok karakter; ortalamanın üzerindeki seslendirmeler; basit arayüz

%86

EKSİLER: Savaşlar bıktırıcı olabiliyor; biraz eskimiş görünüyor.

SONUÇ: ilginç bir dünyada geçen başarılı bir macera.

Sinistar: Unleashed

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** GameFX **YAYINCI:** THQ, (818) 225-5167, *www.sinistarunleashed.com* **GEREKENLER:** Pentium II 233, 3D hızlandırıcı, 32MB RAM, 300MB hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bir aksiyon klasiği hortluyor. Arkanıza bakmadan kaçarsanız çok hayırlı bir iş yaparsınız.

Bilgisayarların dört renkli olduğu günlerde, *Sinistar* inanılmaz teknolojisiyle arcade salonlarında fırtına gibi esiyordu. Oyuncuya sunduğu stereo ses düzeni rakiplerine nal toplatıyordu. "Açım!" diye kükrer, "Yaşıyorum!" diye böğürürdü. O zaman ergen X kuşağı bayağı oyalamıştı bu efektler. Sahip olduğu teknolojiyle büyük bir gürültü koparmasına rağmen oynanışının tekdüze olmasından dolayı hafızalarda sağlam bir yer edinemedi.

Galiba 16 yıl sonra da değişen pek bir şey yok. THQ, bu arcade klasiğini yeniden hayata döndürürken dengesiz tasarımına sadık kalmış: Sıkı bir teknoloji ve tamamıyla sıkıcı bir oynanış.

Sinistar: Unleashed'in amacı orijinal oyunla aynı. Her bölüm düşman gemilerinin kaynadığı bir asteroid tarlasında geçiyor. Düşman gemileri çevredeki kristalleri toplayarak dev bir yumurtaya benzeyen korkunç efendileri Sinistar'ı beslemekle meşguller. Tabii silahlarını ve kalkanlarını güçlendirmek için aynı kristalleri oyuncu da toplamak zorunda; yoksa ne kristalleri toplayabilir ne de kendinizi savunabilirsiniz.

Düşman uçaklarını tamamıyla yok edemediğinizi söylemiş miydim? Temizlediğiniz her geminin yerine bir yenisi ortaya çıkıyor; imkansız için çabalıyorsunuz. Oyuncunun esas amacı büyük patronla karşılaşana kadar sabırla asteroid tarlalarını araştırıp enerji kristalleri bulmak ve silahlarını güçlendirmek.

En sonunda bir *Sinistar* varlığını anons ediyor ve eğlence başlıyor. Her



Sinistar yoldayken boyut kapısına saldırmak onu savaştan önce yumuşatacaktır. Onu beklerken gerçekten çok sıkılacaksınız.



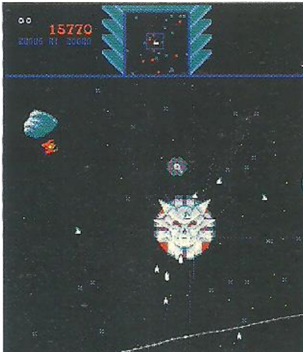
Bonus bölümleri tamamlarsanız geminiz için hayati önem taşıyan upgradelere kavuşabilirsiniz.

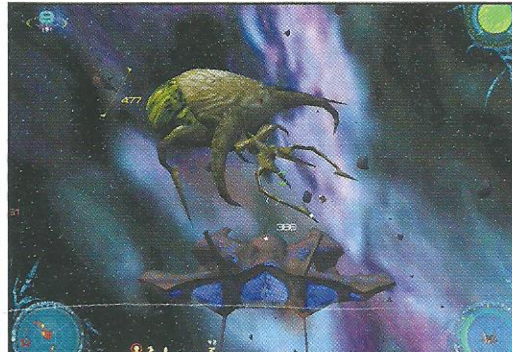
Sinistar'ın kendi özgü bir saldırı stili, savunma sistemi ve zayıf noktası var. Oyuncu kristal olayına yüklenip dört koldan saldırırken Sinistar da gevezeliğiyle ve korkunç ateş gücüyle oyuncuyu rahat bırakmayacak. Zayıf noktasını keşfettiğiniz an en güçlü silahınız olan Sinibomb'u devreye sokuyor ve birkaç tanesini doğru adrese postalıyorsunuz. Dev yaratık muhteşem bir patlamayla yok oluyor ve oyuncu da bu döngüye baştan başlıyor. 20 kere bu döngüyü yaşadıktan sonra bağımsızlığınıza kavuşuyorsunuz.

Bu döngüyü her dört turda bir bozuluyor. Araya giren bir bonus bölümü oyuncuya basmakalıp bir hikaye anlatıyor. Örneğin asteroidlerin üstüne kurulmuş bir şehrin kötü niyetli uzay gemilerinden korunması veya iyi bir savunma sistemine sahip olan devasa bir geminin boyut kapısına varmadan yok edilmesi gibi. Son beş yıldır bir şeye benzemeyen birçok single-player oyunu sağlam multi-player özellikleri kurtarmıştır. Ne yazık ki *Sinistar: Unleashed* bu şekilde de paçayı kurtaramıyor; çünkü bir multi-player mönüsüne sahip değil.

Şüphesiz *Sinistar: Unleashed*'in gücünü gösterdiği yer görsel efektleri. Sinistar geleneğine bağlı kalınarak oyunun teknolojisi zarif bir estetik süzgecinden geçirilmiş. Uzay kalıntılarının küçük parçaları geminizin yanından süzülerek geçiyor. Tabii bu arada geminiz hasar durumunu temsil eden bir renkle parlamayı da ihmal etmiyor. Silahlar ölüm enstrümanları olmaktan çok havai fişekleri andırıyorlar. Ateş alırken etrafa parlak renkler saçıyor ve arkalarında dumanlar bırakıyorlar. Küçük kristal toplama gemisi çevresine tam bir uyum sağlıyor ve hasar alınca arkasından parlak parçacıklar sızıyor. Her bölümün sonundaki muhteşem *Sinistar* infilakı insana Ölüm Yıldızı'nın yok oluşunu anımsatıyor.

Maalesef, bir kere daha güzel grafiklerin kötü oynanabilirliğin üstesinden gelemediğini görüyorum. Sinistarlar ile mücadele etmek zevkli olsa bile zamanınızın çoğunu onları bekleyerek geçirmek çok can sıkıcı bir durum. Ayrıca ortada oyunu ilginç kılacak hiçbir hikaye yok. Saygın bir arcade oyunuyla bağlantılı olmasına rağmen *Sinistar: Unleashed* geçmişindeki hatalarından ders almamış gözüküyor.





Orijinal *Sinistar* (soldaki) 16 renk kullanmış; oyunun bugünkü versiyonu milyonlarca renkten oluşuyor ve teknolojiyi sonuna kadar zorluyor. Keşke oynanabilirlik de böyle bir ilerleme katedebilseydi...

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

%55

ARTILAR: Güzel grafikler; nostaljik atmosfer

EKSİLER: Donuk oynanabilirlik; senaryo yok; dengesiz zaman ayarı

SONUÇ: Görsel anlamda muhteşem fakat karaktersiz olan bu oyunu orijinalinin adı hatırına oynamak bile çok riskli olabilir.

Spec Ops II: Green Berets

TÜRÜ: Aksiyon **ÜRETİCİ:** Zombie **YAYINCI:** Ripcord, (206) 623-9655, *www.ripcordgames.com* **GEREKENLER:** Pentium 133, 16MB RAM, 4X CD-ROM sürücü, 35MB hard disk alanı, Windows uyumlu ses kartı **ÖNERİLEN:** Pentium 300, 32MB RAM, 3Dfx kartı, 600MB hard disk alanı **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Seri, Modem, IPX, TCP/IP, Ücretsiz Internet oyunu: Mplayer, Maksimum 8 oyuncu

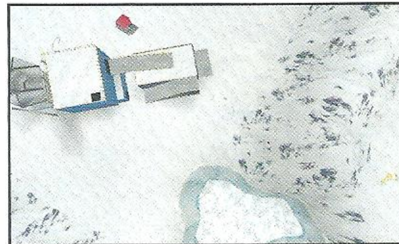
Zombie geçmişteki hatalarından bir ders alamamış ve bu devam oyunuyla yeni bir başarısızlığa imzasını atmış.

Bazen bir tasarım ekibi *Rainbow Six* gibi iyi bir oyunu ele alıp ondan esinlenerek ortaya daha iyi bir oyun çıkarmaya çalışırlar; ama bazen de çabaları *Spec Ops II* gibi bir oyunla son bulur.

SO2'nin iyi özellikleri daha iyi oyunlardan alıntı; ama kötü özellikleri tamamıyla orijinal. Zombie oyunun gerçekçi olduğunu iddia etse de bence sadece kuru gürültü yapıyor. Bu tamamıyla askeri süslerle dolu bir aksiyon oyunu. Vaad ettiği olaylar ilk bakışta gözü oyalayabiliyor. Oyundaki altı bölge (Antartika, Almanya, Kore, Tayland, Pakistan ve eğitim kampı) içine girmeden önce hiç fena gözükmüyor. Maalesef her bölgede en fazla beş göreviniz oluyor. Bunları bağlantılı olmadıkları için herhangi bir sırada oynanabiliyor; yani ortada tam bir senaryo yok. Her görev kendi başına bir operasyon sayılıyor ve her yeni göreve başladığınızda taze bir takımınız oluyor. Bir önceki görevde bulunan adamlar bile bu yeni takıma dahil olabiliyor.

Görsel olarak grafik motorunun evrimini tamamlayamadığını söyleyebilirim. Bırakın software modunu 3D hızlandırıcınız olsa bile grafikler sizi tatmin etmeyecek. Oyunun motoru korkunç derecede yavaş. Birçok kez ekranın bir tarafında garip çizgilerle karşılaştım ve videolar sırasında da ekran acayip bir şekilde titriyor. Arazi ve gölgeler genellikle tanımsız; ağaçlar gibi açık hava objeleri çok biçimsiz.

Yine de yaşadığım bu deneyimin en kötü kısmı oynanabilirlik olsa gerek. Size sunulan bilgileri göz önüne alırsak görev brifinglerinin varolmadığını kabul edebiliriz. "Üssü basın. Her iki helikopteri de yok edin." İşte bir görev için size verilen tüm bilgi bu ve diğerleri de bunun gibi. Silah seçip ekibinizi donatabilirsiniz ama görev öncesi planlama için bundan fazlasını da beklemeyin. Oyuna girdiğinizde araziyi ve objeleri kuşbakışı gösteren ama hedef noktalarınızı içermeyen bir manzarayla karşılaşıyorsunuz. "GPS"niz bir pusula gibi iş görüyor ve gitmeniz gereken yöne döndüğünüzde kırmızı oluyor. Elinizde bundan başka bir done yok; görev boyunca yapayalnızsınız.

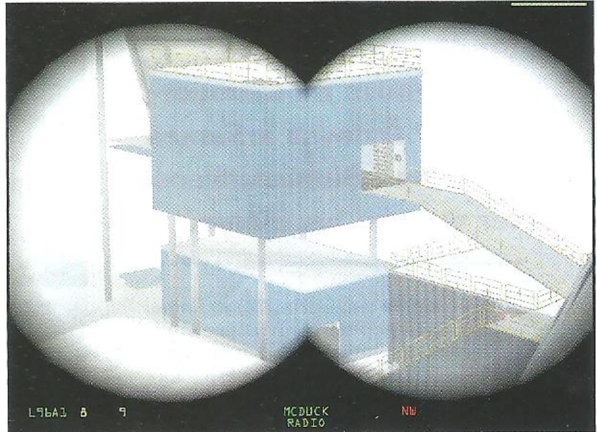


Haritanızın oyuna tepeden bakması size güzel bir manzara sağlıyor ama görev hakkında sizi pek bilgilendirdiği söylenemez.

Tabii ekibinizin kalitesini hesaba katarsak yalnız kalmanın sorun olmayacağını düşünebiliriz. Adamlarınıza bazı ilkel tuş komutları yükleyebilirsiniz ve daha detaylı emirler için acayip bir pop-up arayüz bulunmakta. Orijinal oyuna bağlı kalarak adamlarınız genellikle pozisyonlarını terkedip vuruluyor ya da sizi vuruyorlar. Bir keresinde o kadar sinir olmuştum ki sırf gerizekalı adamlarımın boğulup boğulmadığını keşfetmek için derin bir su birikintisi aramıştım. Düşmanlarınızın da keskin bir yapay zekaya sahip olduklarını itiraf etmeliyim; sözkonusu AI genellikle objelerin içinden ateş etmeye çalışıyor ve yanındaki adam vurulunca bile tepki vermiyor.

Bu küçük ayrıntılara aldırmayıp yaşadığım sıradışı tecrübenin tadını çıkarmaya baktım. İki numaralı adamımın ismi Williamson'dı. Ne zaman beraber yürüsek o hep iki adım arkamdan gelir ve beni kafamdan vuruverirdi. Bunu yapmaya gerçekten bayılıyordu. Ne zaman bir düşman bir tepeye çıksa ben nalları dikiyordum. Rastlantıya bakın ki oyunun tasarımcısının ismi de Williamson. Kafamdan her seferinde vurulduğumda nedense oyunun tasarımcısı tarafından vurulduğum hissine kapılıyordum; ama aslında gerçekten öyleymiş! Bu işe bayılacaksınız.

Doğal olarak tasarımcılar embesil yapay zekanın üstesinden gelebilmek için görevleri oldukça zorlaştırmışlar. Kolay moddayken bile burnunuz sürtüyor. Oyunu çekilmez yapabilmek için kontrol sisteminden ve bakış açısından faydalanmışlar. Bu ikisi sayesinde yerinizi açık etmeden düşmanı görebilme şansınız neredeyse sıfır. Sola veya sağa kayabilirsiniz ama emin olun bu yeterli olmayacaktır. Oyunda birinci veya üçüncü şahıs bakış açılarını kullanabilirsiniz. Kısa bir süre sonra birinci şahsın dar bir bakış açısına sahip olduğunu ve üçüncü şahsın da çatışmalarda işe yaramadığını farkedeceksiniz.



Bazı binalar ve çevreleri ilk bakışta göze hoş geliyor ama bölgede hareket etmeye başlayınca tekstürler birbirine giriyor.



Olayın ne olduğunu kavramak istiyorsanız üçüncü şahıs bakış açısını kullanın ama bu sefer de keskin nişancılığınıza veda etmek durumunda kalıyorsunuz.

Sadece küçük bir örnek vererek bu oyunun ne kadar baştan savma yapıldığını anlatmak istiyorum. Bir görevde başarısız olduğunuz zaman ana menüye çıkıyorsunuz ve sırf görevi tekrarlayabilmek için bir mönü zincirini takip etmek zorundasınız. Bir insanın neden *Quake II* veya *Half-Life* varken böyle bir oyunla zaman kaybetmek isteyeceğini gerçekten anlayamıyorum. Tabii *Rogue Spear* da oynayabilirler. Galiba ilerleme kaydediyoruz...

PC GAMER SON KARAR

%26

ARTILAR: Yeterli ses düzeni; haritaya tepeden bakış güzel ama kullanışsız.

EKSİLER: Korkunç derecede bug dolu; iğrenç arayüz; embesil AI; tam bir kopya.

SONUÇ: Eğer ucuz bir Rainbow Six kopyası oynamak istiyorsanız, *Quake* veya *Half-Life* oynayın. Onlar kesinlikle çok daha iyiler.

Omikron: The Nomad Soul

TÜRÜ: Adventure/Aksiyon **ÜRETİCİ:** Quantic Dream **YAYINCI:** Eidos Interactive, *www.eidosinteractive.com* **GEREKENLER:** Pentium II 233, 32MB RAM, 8X CD-ROM sürücü, 350MB hard disk alanı, DirectX 6.1 uyumlu ses kartı ve grafik kartı **ÖNERİLEN:** Pentium II 300, 64MB RAM, Direct 3D veya 3Dfx uyumlu hızlandırıcı, 590MB hard disk alanı, 16X CD-ROM sürücü. **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Yok

Bu dünyada göçebe olduğunuza mı inanıyorsunuz? Öyleyse arkanıza yaslanıp ruhunuzu transfer etmeye hazırlanın.

Aslında temellerini *Tomb Raider* gibi pop bir oyun üstüne kuran Eidos Interactive'den böylesine büyüleyici bir oyun beklemezdim. Her zaman için beni gerçek dünyadan soyutlayacak ve bana alternatif bir yaşam sunacak bir oyunun hayalini kurmuşumdur. *Omikron: The Nomad Soul,* bu ütopyama hizmet edebilecek ilk oyun ve belki de yılın en iyi tek kişilik deneyimi.

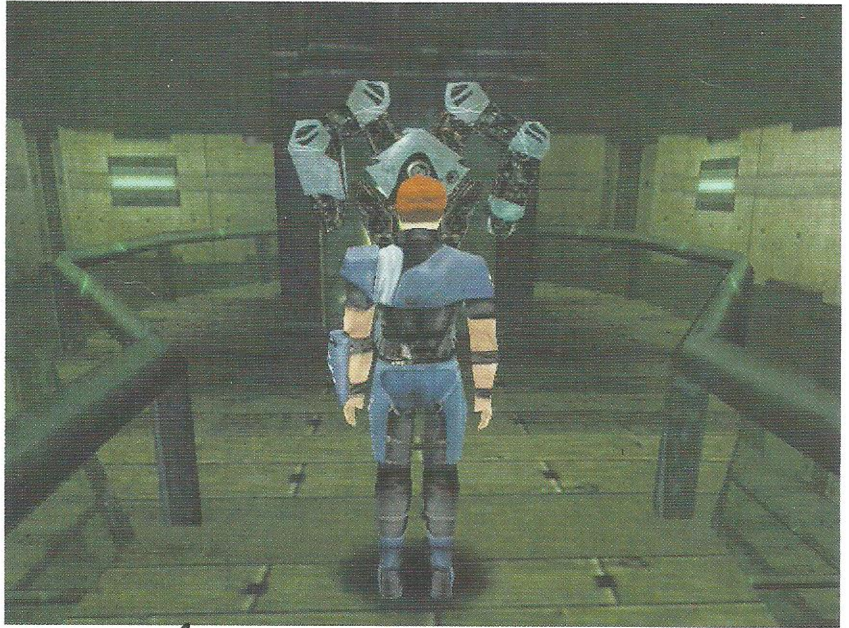
Oyuna paralel bir evrendeki Omikron boyutuna transfer olarak başlıyorsunuz. Daha doğrusu ruhunuz bu aleme geçiyor. Kendinizi, bilgisayarınız aracılığıyla sizden çok dokunaklı bir şekilde yardım isteyen Ajan Kay'l'ın bedeninde buluyorsunuz. Bu garip dünyanın üzerindeki sis perdesini kaldırıp işleri yoluna koymalısınız; yoksa eve asla dönemezsiniz.

Omikron'un kendi içinde mükemmel bir sinematik kurgusu olduğundan konusu hakkında daha fazla bir şey söylemek istemiyorum. Tek söyleyebileceğim bu oyunun fütüristik ve mitolojik elemanlardan meydana gelmiş bir destan olduğu. Hikaye sizi başından sonuna kadar etkisi altına alacak.

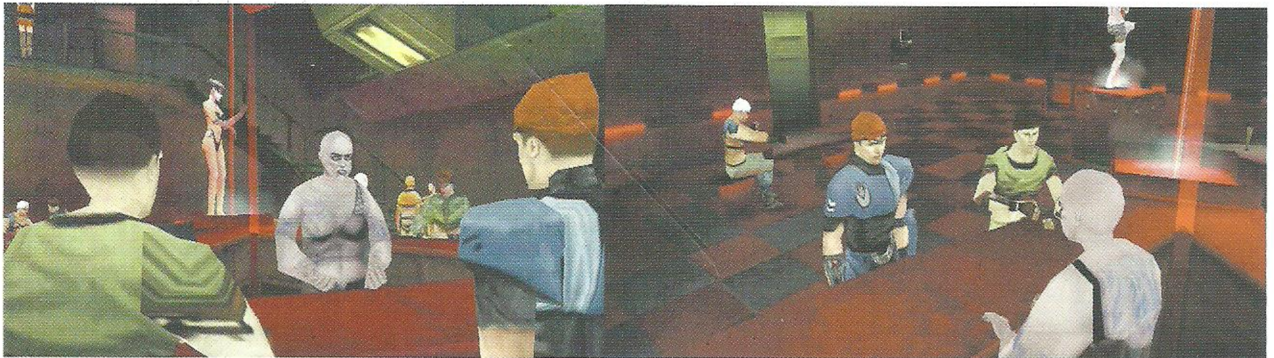
Omikron aleminde alternatifleriniz neredeyse sınırsız. İster hikayenin peşinden gidip kötülüğe karşı savaşabilir ister bütün bunları bir kenara bırakıp dairenizde takılarak kertenkelenizi kurcalayabilir, David Bowie dinleyebilir ve Transcam'inizde (3D TV) pembe dizi seyredebilirsiniz. Hatta alışverişe çıkabilir, Kay'l'ın karısıyla aganigi naganigi yapabilir, yemek yiyebilir ve felekten bir gece bile çalabilirsiniz.

Oyunun başında Kay'l hakkında bilgi toplayabilmek için tanıdık karakterlerle konuşabilirsiniz. Farklı karakterlerle konuşarak Kay'l'ın geçmişi hakkında farklı şeyler öğrenebilirsiniz. İşe öncelikle Kay'l'ın nereye kaybolduğunu öğrenmeye çalışarak başlayabilirsiniz. Tanıdıklarınızdan bazılarının size çok yardımı dokunacak ama bazıları da sizi kapı dışarı edecek. Sorun çıkaranlarla diplomatik bir şekilde konuşmaya çalışın; kesinlikle istedikleri bir şey vardır. İstedikleri şeyleri bulup onlara getirirseniz siz de kazançlı çıkarsınız.

Omikron'un konseptinin "alemin kurallarına uymak koşuluyla canın ne istiyorsa onu yap" olduğunu anlamışsınızdır herhalde. Bu muhteşem adventure'da karakterinizi üçüncü şahıs bakış açısından kontrol ediyorsunuz. Çevrenizi daha iyi algılayabilmek için birinci şahıs bakış açısına da geçebiliyor ama bu moddayken hareket edemiyorsunuz. Bu 3D dünyada gezinirken trafiğe karışıyor, ipuçları arıyor ve çeşitli diyaloglarda bulunuyorsunuz. Olayları çözmek için önünüzde birden fazla yol olması oyunu tekrarlanabilir kılıyor.



İşte çalıştığınız yere geldiniz. Bu Mecadog ile çatışmaya girmenize gerek yok; çevresinden dolanarak asansöre ulaşabilirsiniz.



***Omikron*'da da işler pek farklı yürümüyor. Barmenden aradığınız kız hakkında bilgi almak istiyorsanız ya biraz kesenin ağzını açacaksınız ya da barmene içki ruhsatının olup olmadığını soracaksınız. Bu arada arka plandaki dansçı kız da hiç fena değilmiş hani.**

Tipik adventure bulmacalarıyla uğraşırken kendinizi bir anda silahlı bir çatışmanın veya bir sokak kavgasının ortasında bulabiliyorsunuz. Oyun aksiyon sahnelerinde ya bir first-person shooter'a dönüşüyor ya da dövüş moduna geçiyor. Sakın *Omikron*'un bolca aksiyon içeren vasat bir adventure olduğunu düşünmeyin; çünkü öyle değil. Tam aksine çatışma ve dövüş bölümlerinin oyuna ayrı bir heyecan kattığını söyleyebilirim.

Zaten her iki oyun modu da birbiriyle etkileşim halinde. Örneğin yerel bir dövüş turnuvasına katılıp para kazanmak istiyorsanız öncelikle yeteneklerinizi geliştirmelisiniz. Bunu yapmak için de dairenizde bulduğunuz parayla bir ileri dövüş teknikleri kitabı alabilirsiniz. Ayrıca turnuvadan kazandığınız parayla yeni silahlar alarak bir sonraki shooter sahnesine geçebilirsiniz. Adventure ile aksiyonun birleşimi hiç bu kadar iyi bir sonuç vermemişti.

Ne kadar iyi olursanız olun eninde sonunda ölüyorsunuz. Daha sonra ne mi oluyor? Ruhunuz size dokunan ilk kişiye geçiyor. Özel bir büyü yardımıyla bu kişinin kim olacağına karar verebiliyorsunuz; ama genellikle oradan geçen ilk kişi ruhunuzu taşımaya aday oluyor. *Omikron*'un konsepti "yeniden doğuş" üstüne kurulmuş. Karakterinizin ölmesinin pek bir önemi yok; önemi amacınıza ulaşmanız. Farklı karakterleri kontrol ederek farklı özelliklere sahip olabiliyorsanız bazen ölmeniz oyunun gidişatı açısından çok daha iyi olabiliyor. Örneğin bir hemşirenin vücudunu kullanırken bir binaya girmeniz gerekiyor. Güvenliği aşmak için ruhunuzu devriyelerden birine teslim edebilirsiniz. Oyun boyunca yaklaşık 40 farklı vücuda girebiliyorsunuz; hatta David Bowie'nin eşi Iman bile olabiliyorsunuz. Iman'ın sahip olduğu dövüş tekniklerini kullanarak karşınıza çıkanları bir güzel imana getirebilirsiniz. Ayrıca dairesine şöyle bir göz atınca Bowie albümleri bulabilirsiniz (neden acaba?). Kısacası bir tür sanal ölümsüzlüğe sahipsiniz.

Ne kadar iyi olursa olun eninde sonunda ölüyorsunuz. Daha sonra ne mi oluyor? Ruhunuz size dokunan ilk kişiye geçiyor

Ölmek oyunun sonu anlamına gelmediği için Quantic Dream oyun için geleneksel quick-save sistemini birazcık geliştirmiş. Tanımlanmamış bölgelere girdiğinizde oyun otomatik olarak save oluyor; ve zaman zaman save noktalarıyla karşılaşıyorsunuz (genellikle tehlikeden önce). Ölümsüzsünüz ama oyunu bitirene kadar ekran başında kalabileceğinizi hiç sanmıyorum. Bu yüzden bu save noktalarını akıllıca kullanın.

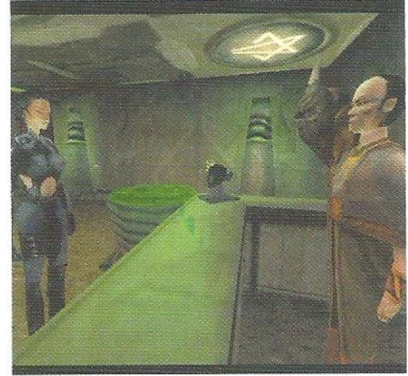
Görsel anlamda *Omikron* tam bir estetik harikası. Kendinizi tamamıyla render edilmiş bir şehirde bulacaksınız. Öyle ki bu şehirde trafiğinden yaya akışına, marketinden barına kadar her şey mevcut. Sokaktaki insanlarla konuşarak onlardan şehir hakkında bilgi alabilirsiniz. Muhteşem grafiklere krom kaplama ve yansıtıcı yüzeyler gibi özel efektler de eşlik etmiş. Oyun hızından bir şey kaybetmesin diye objeleri ve insanları oluşturan poligon sayısı mütevazi tutulmuş.

En önemlisi de yüzlerin diyaloglar sırasında farklı ifadelere bürünebilmesi. Yüz hatlarının eş zamanlı modellenmesi anlık duyguların aktarılması bakımından çok ikna edici bir yöntem. Dudaklar bile konuşurken açılarak dişlerin ortaya çıkmasını sağlıyorlar. Bu gerçekten sanal aktör ve aktrislerin bilgisayar dünyasına girebilmesi için önemli bir adım.

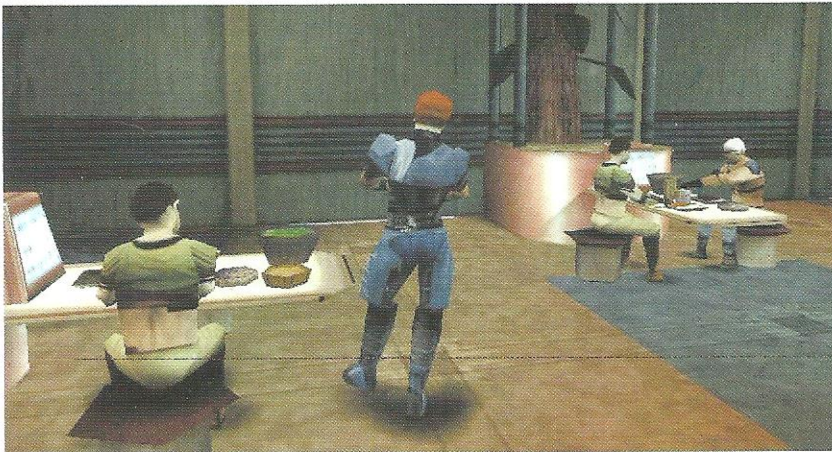
Omikron'da kullanılan kamera sisteminin de çok etkileyici olduğunu söylemeliyim. Genellikle kamera sizi arkanızdan takip ediyor; ama yeni bir mekana girdiğinizde size içerisini tanıtabilmek için dört dönüyor. Oyunun grafik motoru bazen bir olayı anlatabilmek için *Alien 3* filmindeki kamera tekniğine benzer bir yöntem kullanıyor. Bu tip ara demolarda hedeflenen perspektifin kaçış noktaları çok hızlı bir şekilde deforme oluyor ve kamera da sanki üzerinize geliyormuşçasına etrafta dolanıyor. Arada sırada karakteriniz kamera açısının azizliğine uğruyor ve kapılara takılıyor; ama o kadar kusur kadı kızında da olurmuş.

Oyunun muhteşem ses efektlerini ve seslendirmesini bir kenara bırakırsanız çevrenizi David Bowie (ve gitarist Reeves Gabrels) müziğinin sardığını duyabilirsiniz. Öyle ki bu müzik *Omikron*'un garip ve gizemli atmosferini çok iyi yakalıyor ve yansıtıyor. Ayrıca oyun boyunca David Bowie'nin sekiz şarkısını dinleme ayrıcalığına da sahipsiniz; hatta onun ve Reeves Gabrels'ın 3D modellerini sahnede canlı izleyebilirsiniz (Bowie hayranları ekran başına!).

Omikron gerçekten yaptığım bütün övgüleri sonuna kadar hak eden bir oyun. Şu ana kadar bir PC oyununda olabilecek en kapsamlı ve en canlı dünyayı yaratıyor; ve yaratmakla da kalmayıp sizi bu dünyanın merkezi yapıyor. Bu aleme girdiğiniz andan itibaren başka hiçbir şey oynayamayacak, başka hiçbir şey hakkında düşünemeyecek ve başka hiçbir şey yapamayacaksınız (gidip David Bowie'nin son albümünü almak hariç). Yılın deneyimini yaşamak için daha ne bekliyorsunuz?



Oyun boyunca birçok kez yeniden doğacaksınız. Her seferinde farklı kimliklere ve cinsiyetlere bürüneceksiniz.



Karnınız mı acıktı? O zaman bir şeyler sipariş edin. Yalnız, servisin biraz yavaş olduğunu söylemeliyim.

PC GAMER TÜRKİYE — SON KARAR

ARTILAR: Muhteşem grafikler; sürükleyici hikaye; sağlam oynanabilirlik; kapsamlı sanal dünya; David Bowie!

%74

EKSİLER: Bütün Bowie albümlerini almak zorunda kalıyorsunuz. Yüksek sistem gereksinimi

SONUÇ: Bir süreliğine de olsa sizi bu dünyadan soyutluyor.

3D Ultra Radio Control Racers

TÜRÜ: Yarış **ÜRETİCİ:** Sierra Attractions **YAYINCI:** Sierra Attractions 001(800) 545-7677, **GEREKENLER:** Pentium 90, 32MB RAM 50 MB Hard disk alanı **ÖNERİLEN:** Pentium 200 64MB RAM **MULTI-PLAYER SEÇENEKLERİ:** Bölünmüş ekran, Maksimum oyuncu: 2

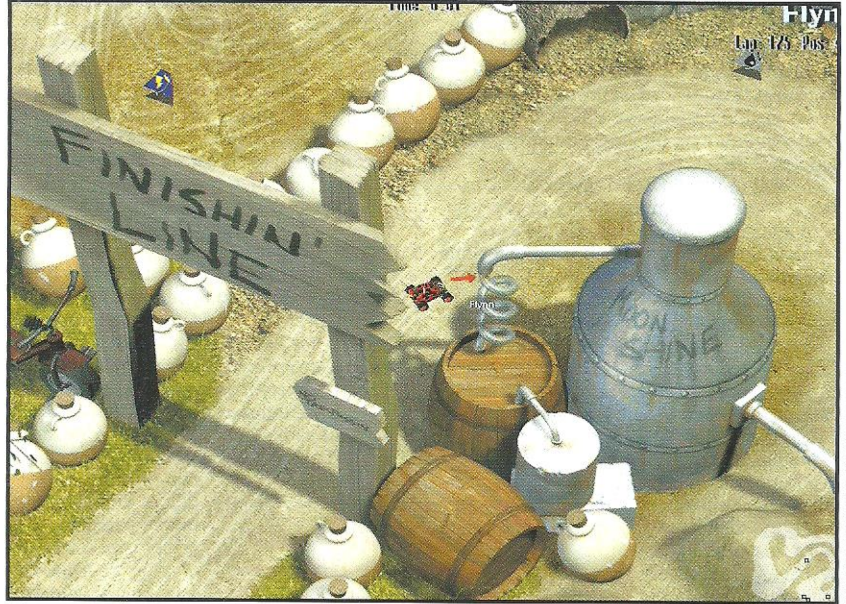
Uzaktan kumandalı bir arabanız yoksa aradığınızı ne yazık ki bu oyunde da bulamayacaksınız.

Deer Hunter gibi piyasaya çıkan bazı rezil oyunların utanç verici başarılarına tanık olduktan sonra, hemen her yazılım yayıncısı, buna benzer oyunlar geliştirmeleri için ayrı birer facia takımı yarattılar. Ama tıpkı *3D Ultra Radio Control Racers*'da olduğu gibi diğer oyunlarda kaliteden yoksun ve kötü tasarlanmış oyunlar arasına girdiler.

Yeni başlayanlar için, oyunun adı kesinlikle şaibeli. Oyunda, minyatür 3D arabalar gerçek zamanda taranmış (render) tek şey, ayrıca uzun zamandan beri "Ultra" kelimesinin oyundaki etkisini keşfetmek için büyük bir çaba sarfediyorum.

Oynanabilirliği *Ironman Off-Road* ya da *Super Sprint* gibi klasikleri andırıyor olsa da heyecanı kesinlikle çok yavaş. Yarışlar gayet can sıkıcı, ve her ne kadar arabanızı geliştirme imkanınız olsa da, tek bir parça için bile bu değişikliğe değmeyecek birkaç yarış kazanmalısınız.

Haunted, Mini-Golf ve Hillbilly Hill'i de içeren toplam sekiz pist var. Önünüzdeki engeller ise patlayan bombalar, su birikintileri ve içine giren arabaları yutan hayalet geçitler. Güç yükselticiler ise maalesef Acclaim'in muhteşem R/C (Uzaktan Kumandalı) yarışı, Re-Volt'u andıran bir şekilde etrafa serpiştirilmiş.



Aracınızı Moonshine adlı bu pistte sürerken etrafınızda ki çanak çömleğe zarar vermemeye dikkat etmelisiniz çünkü çanak çömlekler de size zarar verebilir!

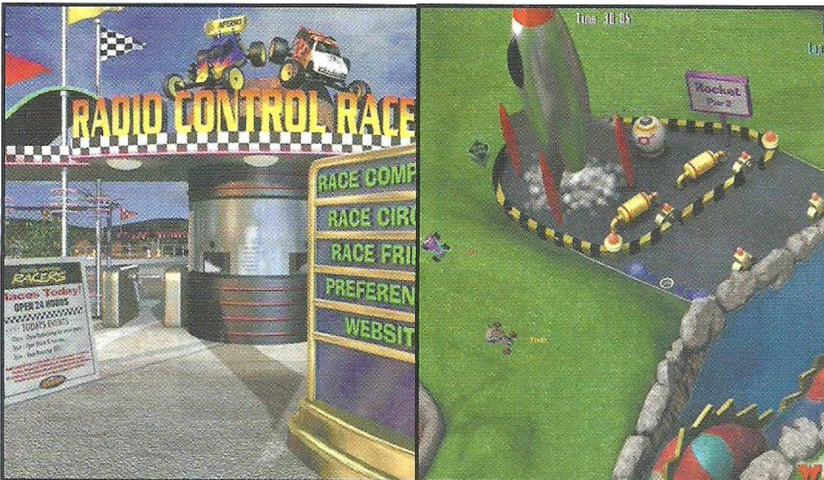
Ne yazık ki ucuz animasyonlar işe heyecan katmak için yeterli değil, ve araçların kullanımı zor ve sıkıcı.

Sonuçta, feci ses efektleri, bu oyunun ana zaafı. Arabalarda herhangi bir motor sesi yok ama pistteki her arabayı temsil eden basit bir vızıltı var. Tamam, bu bir R/C motoru olabilir ama bu kesinlikle bir sinek, ağlayan bir bebek yada boğazlanan bir kedi kadar rezalet sesler çıkartacağı anlamına gelmez. Bir oyunun sesleri yüzünden ne kadar kalitesiz hale gelebileceğine dair güzel bir örnek.

Tahmin edeceğiniz gibi *R/C Racers*'ın oynanışında çok fazla karmaşık birşeyler yok. *R/C* Racers, şu kontrol birimlerini destekliyor: Klavye, mouse, joystick, game pad, direksiyon ve force feedback direksiyon. Ben *R/C Racers*'ı klavye, mouse ve Gravis Gamepad Pro kullanarak oynadım. Klavyenin kullanımı fonksiyonel, fakat ne yazık ki çok karmaşık pistler için ideal değil. Mouse'u kullanmak da aynı sonucu doğurdu.

Kontroller kötü değil ancak daha zor yarışları kazanmak için gereken kesinliği bu kontrol seçenekleriyle elde etmek zor. Genellikle gamepad'i kullanarak aracımı tamamen kontrol edebildiğimi hissettim ve zor levellerde çok zorlanmadan yarışabildim. Ayrıca oyunu oynarken bir force feedback direksiyonun daha iyi olabileceğini hayal ettim.

3D R/C Racers, ufaklıklar için belli bir süre heyecanlı olabilir, daha fazlasını ummayın.



Arabalarınızı satın alıp gerekli eklemeleri yaptıktan sonra onlar rengarenk pistlerde deli gibi koşturacaksınız

PC GAMER SON KARAR

ARTILAR: Ucuz; bir süre için ufaklıklara hitap edebilir.

EKSİLER: Tekdüze oynanabilirlik; bir müzik eşliğinde yarışmak yerine rezalet bir vızıldamaya katlanmak zorundasınız.

SONUÇ: Küçüklere alınması gerekebilecek bir hediye için son dakika seçeneği.

%25

DONANIM

★ AYIN HABERİ ★

i820



MEYDAN OKUYOR

Ana kart piyasasına bomba gibi düşen i820 çip setleri pek çok değişikliği beraberinde getiriyor...

ARTI

GeFORCE GERÇEKTEN EN İYİ Mİ?

GeForce ile ilgili merak edilen soruları, oyun dünyasının üst düzey programcılarına sorduk.... Onlarda sorularımızı, sözlerini sakınmadan cevapladı...

VE

FORCE-FEEDBACK MOUSE: OYUN OYNAMANIN GELECEĞİ Mİ?

Henüz değil ama incelemenin okunmasına da engel değil. Logitech incelenmek üzere bize bir tane gönderdi. Size de göz atmak kaldı...

İÇİNDEKİLER

Donanım İncelemeleri Tüm Hızıyla Devam Ediyor

Bu ay da teknik editörlerimiz bayağı bir terledi. Öncelikle hangi ürünlerin inceleneceğinin tespiti için yoğun tartışmalar yaşandı. Daha sonra, bu ürünlerin testleri yapıldı ve yazıları hazırlandı. Üstüne bir de zorlu okuyucu mektuplarının cevaplanması işi gelince teknik editörlerin yıpratıcı bir tempoya girmesi kaçınılmaz oldu. Üstelik bütün bu işleri, dergideki multiplayer oyunlardan arta kalan zamanlarında yapmak zorunda kaldılar. Öyle ki, donanım bu ay da yine dergiye en son giren bölüm oldu.

Geride bıraktığımız ay incelediğimiz en önemli ürün, yeni bir GeForce kart oldu. Leadtek'in WinFast GeForce 256'sı, geçen ay heyecanla incelediğimiz Creative Annihilator'u geride bırakmayı başardı. WinFast, Direct3D ve OpenGL testlerimizi başarıyla geçti ve tüm hız rekorlarını alt üst etti. Quake II'de 110 kareyi bulan kart, 3D Mark'da da 3703 mark'a ulaştı.

Geçen ayın bir diğer dikkat çekici ürünü, Creative'in web kamerası Video Blaster WebCam Go oldu. Web kameralar dünyasındaki, üstün özelliklerini tanıtmak da editörlerimize düştü.

Nec ve Philips firmalarının iki monitörü de bu ayki donanım sayfalarımızın konukları oldular. Birisi 21" diğeri ise 17" olan monitörlerin tüm teknik özelliklerini donanım sayfalarımızda bulabilirsiniz.

Ses kartı olarak Genius firmasının ürettiği Sound Maker Live'ı inceledik. Ucuza surround özellikleri almak isteyenlerin bu ürünün incelemesini kaçırmaması gerekiyor.

Dijital audionun tüm nimetlerinden faydalanabilmeniz için, Philips DSS 370 USB hoparlör setini sizler için inceledik. Çok temiz tizlere ve yumuşak bir bas sese sahip olan hoparlörler hakkındaki teknik detayları, eminiz ilgiyle okuyacaksınız.

Bu sayımızda incelediğimiz, Logitech'in force feedback mouse'unu da oldukça ilginç bulacağınıza eminiz. Aslında, mantık olarak çok iyi bir ürün gibi görünse de ciddi problemleri olduğunu görmek, doğrusu bizi biraz üzdü.

★ AYIN HABERİ ★

i820 MEYDAN OKUYOR

Artık beklentiler sona erdi. Intel i820 çip setli ilk ana kartlar piyasaya sürüldü. Beklendiği gibi, bu ana kartlar radikal değişiklikler içeriyor. Bakalım i820, eski anakartları çöpe atmamıza değecek kadar başarılı bir ürün mü?

İNCELEMELER

AYIN ÜÇLÜSÜ

Yeni köşemize mutlaka göz atın.

Donanım nasıl değerlendirildi?

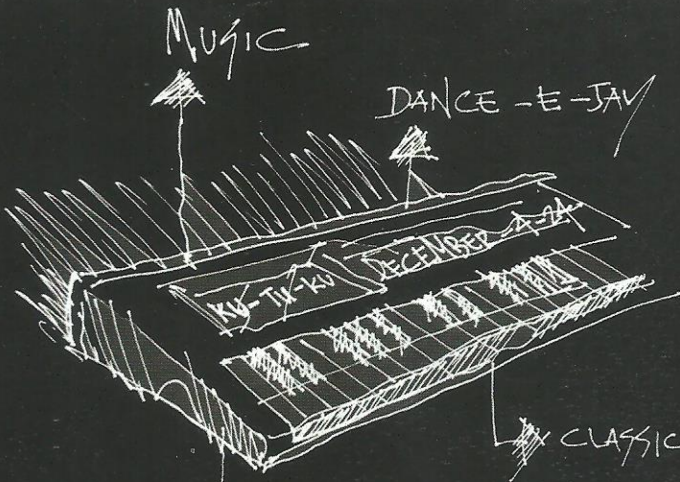
Çoktandır en büyük teknolojinin bile oynamayı sevdiğiniz oyunu geliştiremediği sürece anlamsız olduğunu biliyorsunuz. Bizim incelemelerimiz pratik kullanım üzerine yoğunlaşıyor; ancak karşılaştırmak için bir rakam verilmesi gerektiğinde hardware çılgını kardeş yayın *Maksimum PC*'nin geliştirdiği benchmark araçlarını kullanıyoruz. Özenli testlerimiz arasında ve BenchMark'lar ile hangi aygıtların işe yaradığı ve hangilerinin fos çıktığını açıklayacağız.

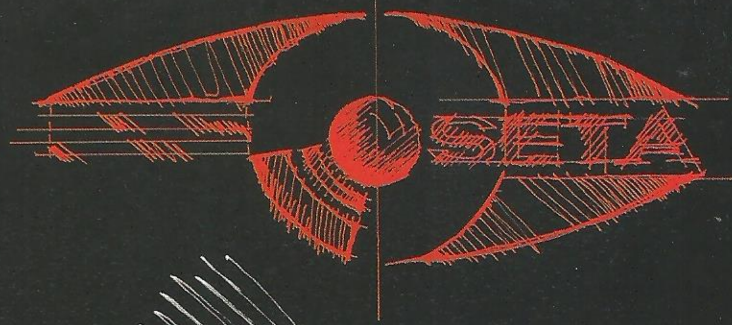
PC Gamer Türkiye Editörün Seçimi Ödülleri

Her ay Editör'ün Seçimi ödülleri için test ettiğimiz çevre birimleri, araçlar, hardware arasından en iyilerini onurlandıracağız. Yani ne zaman *PCG* Editör Seçimi logosunu bir hardware üzerinde görürseniz, onun en iyilerden biri olduğundan emin olabilirsiniz.



TEKNİK SORULAR VE CEVAPLAR





JAGGED ALLIANCE 2

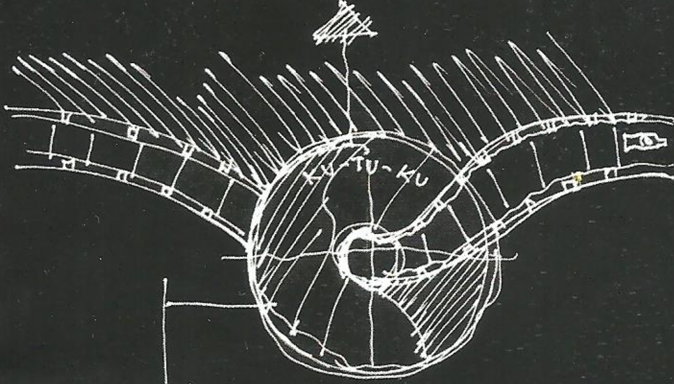
EARTH 2140

ZUCKOWA HERE

JACK ORLANDO

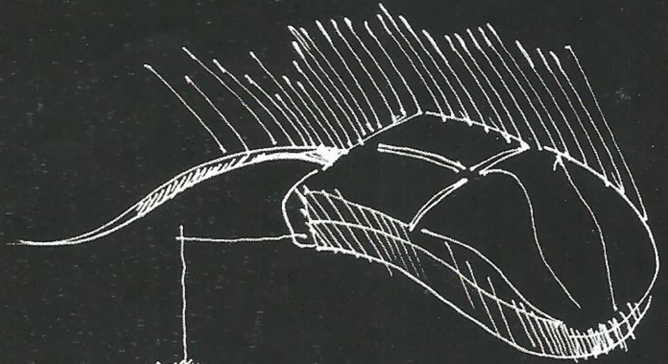
PC GAMES

VIDEO-CD



FERHAN ŞENSOY

EŞEK ARILARI
GÜLE GÜLE GODOT
İÇİNDEN TRAMVAY GEÇEN ŞARKI
KÖHNE BİZANS OPERASI



INTERACTIVE CD-ROM
ATATÜRK CD-ROM
U.F.O CD.ROM



TEL: +90 (216) 463 4376
FAX: +90 (216) 463 4377
www.setalimited.com.tr

SETA NEW SERIES

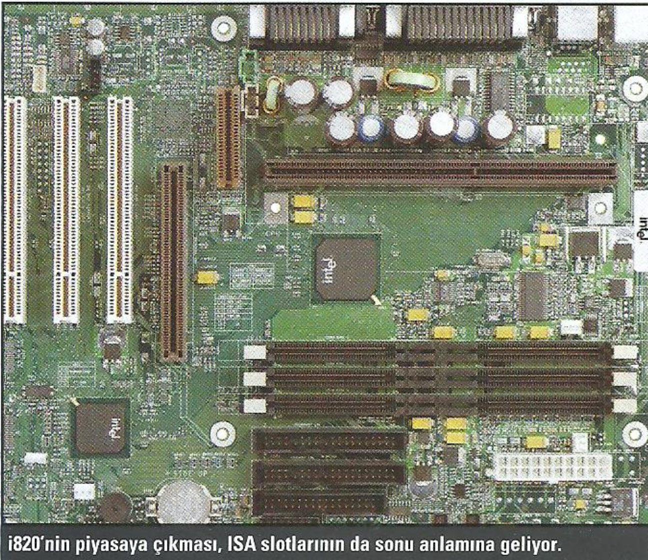
ANA DAĞITICI: FANATİK GÖRÜNTÜ SİSTEMLERİ SAN. TİC. LTD. ŞTİ.
TEL: (0216) 422 4000-01
FAX: (0216) 318 9266

i820 Dünyaya Meydan Okuyor

Gözüken o ki yeni yıla girerken oldukça değişmiş bir PC mimarisine sahip olacağız.

Bir işlemcinin hızı ne olursa olsun, RAM'ler ya da hard disk ne kadar hızlı olursa olsun, neticede bütün çevre birimlerinin bir şekilde birbirleri ile haberleşmeleri gerekir. Ana kartların asıl görevi de bu haberleşmeyi sağlamaktır. Eğer bir ana kartın veri yolu yeterince hızlı değilse, doğal olarak tüm sistemin performansı düşer. Anakartların ne kadar kaliteli olduğunu ise, üzerlerinde bulunan çip setleri belirler. Birbirlerine bağladığı bileşenlere de bağlı olarak sistemin genel hızını belirleyen bu çipler, anakartların kalbidir. Günümüzde çip setleri 66/100 Mhz bus hızında, AGP 1x/2x desteğine sahipler. İşlemciler ise şu anki korkunç hızları nedeniyle çevre birimlerle haberleşme konusunda büyük bir darboğaza girmiş durumda. Dolayısıyla işlemci ne kadar hızlanırsa hızlansın, çevre birimlerle bağlantısını sağlayan çipsetler hızlanmadıkça, sistemin performansı değişmiyor.

Sistem performansını yükseltme gereğinin bir sonucu olarak, UltraDMA/66 disk sürücüler, ardından da bunları destekleyen çip setleri, Abit'in önderliğinde, piyasada boy gösterdi. Intel firması ise piyasaya damgasını sağlam bir şekilde vurmaya kararlı görünüyor. i820, bilinen adıyla "Camino", şimdiye kadarki gelmiş geçmiş tüm çip setleri içerisinde belki de en köklü değişiklikleri içeriyor.


i820'nin piyasaya çıkması, ISA slotlarının da sonu anlamına geliyor.



Pentium III işlemcinizin gerçek performansı i820 ile ortaya çıkacak.

Intel'de son durum

Intel'in, aylar süren "Bitti...Bitiyor..." duyurularından sonra, tüm arızaların giderildiği haberiyle birlikte, i820 piyasaya çıktı... Onun önemi, Pentium II ve Pentium III işlemciler ile kullanılan ve Intel denilince akla ilk gelen çip setlerinden 440BX ile yer değitirecek olması ve içerdiği yeniliklerden kaynaklanıyor. Daha pek çok yeniliği içerisinde barındıran i820 hakkında daha ne gibi yenilikler olduğuna birlikte bir göz atalım.

ISA mı? O da ne?

Son zamanlarda, "Niçin ana kart üzerinde bu gereksiz ISA yuvaları hala var?" sorusu pek çok PCI slotu yetersiz gelen kullanıcı tarafından, hem de sıklıkla sorulur olmuştu. Eğer zaten çalışan ve ISA veriyolunu kullanan kartları olan bir sisteminiz varsa, o kartları yeni jenerasyon ana kartlarda kullanmayı unutabilirsiniz. Amacı sistem performansını zirvelere taşımak olan yeni çip seti, günümüzün en yavaş arabirimi olan ISA'nın ağırlığını üzerinden atmış bulunuyor.

Bir diğer yenilik ise, FSB'nin (Front Side Bus) artık 100 değil 133 Mhz'e çıkmış olması. Bu sayede veri transferi hızı, saniyede 800 MB'tan 1.6 GB'a çıkmış oldu. Bu ise yoğun veritabanı uygulamaları veya yüksek çözünürlükte grafik programları kullananların her işlem yaptıklarında çektikleri acılara bir son verecek gibi gözüküyor.

i820'nin yaşadığı problemler

Daha önce birkaç kez dağıtım aşamasından dönülen Camino'nun en büyük derdi RDRAM'i (Rambus DRAM) hafıza modülü olarak kullanmaya çalışması oldu. 400 Mhz ve 800 Mhz RDRAM'i, diğer ana kart üreticileri bir türlü çalıştıramadılar. Bunun üzerine tüm tasarımlar iptal edilerek, Camino'nun SDRAM'leri desteklemesi için bir çözüm getirdi. Buna göre Camino üzerinde 2 RDRAM, 2 de SDRAM yuvası bulunacaktı. Ancak bu o ana

kadar üretilmiş olan kartların çöpe atılması demekti. Üstelik genel olarak performansı da düşüreceği düşünülerek, SDRAM yerine üç adet RIMM modülüne dönüldü. Ancak, asıl problem RDRAM'lerin çok yüksek maliyetlere sahip olması. Bir SDRAM'in 6-7 katı daha pahalı olan Rambus'ların satış fiyatı 750$ ile 800$ arasında. Bu durum da tabii olarak tüm bilgisayar üreticilerini tedirgin ediyor. Yaşanan bu karmaşalar arasında yolunu Intel'den ayıranlar da oldu. i820 yerine VIA Technologies'in Apollo Pro 133 çip setini ve NEC'in V133 hafıza çiplerini tercih edenler, Intel'in i820'sinden daha önce ürünlerini kullanıcılara sunabildiler. Bir başka yaşanan sorun ise, üç adet Rambus ile sistemin çalışmaması oldu. Bunun üzerine Intel olası bir zararı önlemek amacıyla, OEM firmalarına, kartlarını 2 slotlu olarak üretmeleri direktifini verdi.

RAMBUS Nedir?

Ilk kez Intel tarafından 1996 yılı sonunda duyurulan Rambus, aslında çok karışık bir konu. Özel arabirimi nedeniyle, Rambus'lar ancak i820 gibi özel bir çip seti ile çalışabiliyorlar. Peki Rambus'lar ne kadar hızlı? Bunun için bilgisayardaki hız kavramını irdelemek gerekir. İki çeşit hızdan bahsedebiliriz: "Low latency" ve "High bandwidth". High bandwidth işlemcinin RAM'den bir defada aldığı veri büyüklüğünü ifade eder. Rambus'lar, eski SDRAM teknolojisine göre 2 katı olan 16 bit veri transferine olanak tanır. Fakat bu sefer de hafızanın çeşitli bölümlerinden ufak parçalar okuması gereken uygulamaların hızını – ki buna da low latency deniyor – düşürüyor. Bu durumda çözüm karşımıza, 133 Mhz hızında bir FSB olarak geliyor.

Yok mu AGP'nin daha hızlısı?

i820'nin sunduğu bir diğer özellik ise AGP 4x desteği. Şu ana kadar AGP'yi en verimli kullanan uygulamalar, oyunlardı. 100 Mhz hızındaki işlemci, AGP 2x ile saniyede en fazla 533 MB veri transfer edebilir. Bu da 800 MB/s olarak akan verilerin AGP 2x portunda sıkışması anlamına geliyordu. Camino buna da 133 MHz hızındaki FSB ile çözüm oldu. Ancak günümüzün en hızlı ekran kartları bile AGP 2x'ten gerçek anlamda yararlanamıyorlar.

Intel'in iki kartı

Intel şu anda piyasaya i820 çip setli iki ana kart sürdü. Bunlardan VC820 tüm sayılan özellikleri içeren bir hız canavarı. Intel'in gözbebeği olan bu kart 1 AGP 4x, 5 PCI slot, 1 Audio Modem Riser Connector, 3 adet 2.5 v 168-pin altın kaplı RIMM slotu, Advanced Diagnostic Indicator ve ana kart üzerinde Creative Sound Blaster 128 ile birlikte geliyor. CC820 ise VC820'nin bir alt modeli. Ürün, SDRAM'leri Rambus'mış gibi gösteren bir çipe sahip.

Son söz

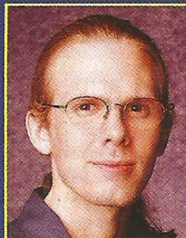
Intel yaptığı bu ana kart ile, çip set piyasasındaki en büyük payı alacak gibi görünüyor. Ancak şu an için bu tip ana kart ev kullanıcılarından çok, sunucular için uygun. Sadece Rambus bile tek başına bir servet. İleride bu ürünlerin daha ucuz ve ne yazık ki daha yavaş olan, ancak bize yeterli geleceğini tahmin ettiğimiz versiyonları mutlaka çıkacaktır. O zamana kadar sabretmek kolay olmasa da tek yapabileceğimiz bu...

GeForce'u Uzmanlara sorduk.

Oyun endüstrisinin en ateşli teknik adamlarından üçü, GeForce hakkındaki sorularımızı yanıtladı.

Sizleri GeForce 256 hakkında mümkün olduğunca bilgilendirmek, bizim şu anki en önemli misyonumuz. Bu amaçla oyun dünyasının anahtar üreticileri konumundaki üç üstada bu yeni teknoloji hakkındki düşüncelerini sorduk. İşte onlara sorduğumuz sorular:

1. NVIDIA'nın GeForce 256'sının, 3dfx'in yeni yılda piyasaya süreceği ürün kadar hızlı bir filling rate sunmadığı söyleniyor. Ne dersiniz?
2. GeForce, ürettiği çip olarak mı, yoksa temsil ettiği yenilikler, örneğin donanımsal T&L (transform ve ışıklandırma) ile mi iyi bir çip? GeForce vakit kaybetmeden alınması gereken bir kart mıdır? Yoksa oyuncular bu kartın öncelikle oyun üreticileri tarafından kabullenilmesini mi beklemeliler?
3. Kendinizi bir an ortalama bir oyuncu yerine koyun. Elinizde bir Voodoo3 3000 veya TNT2 varken, GeForce'a yükseltme yapılmalı mı?
4. Sizin oyununuz piayasaya çıktığında, en iyi hangi kart üzerinde oynanabilecek?



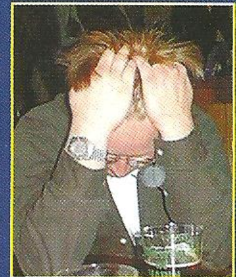
John Carmack,
id Software'in kurucusu, sahibi ve yönetici programcısı:

1. Her zaman daha iyisi olacaktır. Şu an için en iyi kart GeForce'tur.
2. Yine, T&L olmasaydı bile piyasadaki en iyi kart olarak GeForcu'u gösterirdim.
3. Voodoo3 kullanıcısı, GeForce'a geçerse çok daha kaliteli grafiklere kavuşacaktır. Ancak Voodoo3 3000 veya TNT2 Ultra sahibi olanlar, SDR (tekli data oranı) bir GeForce ile frame rate'te (kare hızı) pek bir değişiklik göremeyecekler. Ancak 200 Mhz DDR (çift Data oranı) olan versiyonu, her konuda hızı arttıracaktır.
4. Tek kelime ile Geoforce. Ancak oyunların oynanabilirliğini etkileyen en önemli faktörün kart sürücüleri olduğunu unutmamak gerekir.



Mike Dussaut,
Monolith'in engine teknolojileri (LithTech) yöneticisi:

1. Şu anda fill rate pek de önemli bir problem sayılmaz. Önemli olan geometri hızıdır ve bu da GeForce'da fazlasıyla mevcut.
2. Bence sunduğu yenilikler daha önemli. Oyun üreticilerinin bir T&L standardı geliştirmeye çalışmalarına bakarak, ikinci jenerasyon bir T&L gelişiminin çok faydalı olacağını düşünüyorum.
3. Eğer bende o kartlardan birisi olsaydı, hemen gidip kendime bir GeForce alırdım. Voodoo3'ün grafikleri, TNT2'nin hızı yeterli değil. Ancak bir TNT2 Ultra veya Matrox G400'üm olsaydı GeForce almazdım.
4. Eğer şimdiki gibi devam ederse GeForce en iyi LithTech kartı.



Rob Heubner,
Vampire: The Masquerado ve Redemption'un yönetici programcısı ve Nihilistic Software'in ikinci başkanı.

1. Triangle rate (üçgenleme hızı) şu an için en önemli problem bence. Yoksa diğer kartlar da oldukça başarılılar.
2. Tabii ki, tüm çılgın programcılar gibi ben de yeni çıkan her kartı severim.
3. Ben tavsiye konusunda biraz tutucuyum. Eğer ellerinde memnun oldukları bir kartları varsa, bunu değiştirmelerinin gerekmediğini düşünüyorum.
4. O zaman ne olabileceğini bilemiyorum ama en az 16MB RAM, 32 bit renderleme yapabilen bir kart olması gerekir.

DONANIM

İNCELEMELER

■ LEADTEK

WinFast GeForce 256



ÜRETİCİ FİRMA
Leadtek,
www.leadtek.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Turcom,
(0216) 330 57 83

FİYATI
285$

BENCH MARKLAR

3D MARK
(DIRECT3D PERFORMANSI)
3703 mark@640x480
Game 1 Race : 55,5 fps
Game 2 First Person : 67,9 fps
3006 mark@1024x768
Game 1 Race : 48,4
Game 2 Race : 51,8

QUAKE II
(OpenGL performansı)
16 bit renk:
Crusher Demo:
800x600: 49,1 fps
1024x768: 49,1 fps
Demo1 Demo:
800x600: 110,5 fps
1024x768: 105,1 fps
32 bit renk:
Crusher Demo:
800x600: 49,5 fps
1024x768: 48,9 fps
Demo1 Demo:
800x600: 108,4 fps
1024x768: 86,8 fps

Leadtek WinFast, TNT2 Ultra kartlar arasında en hızlısı olmayı başarmıştı. Bakalım yeni ürettiği GeForce'da da bu kadar başarılı olabilecek mi? Bunu hep birlikte göreceğiz

NVidia'nın GeForce 256'sı, şu sıralar piyasada en çok konuşulan grafik işlemcisi ve bunun da iyi bir nedeni var. Haklı olarak övündüğü onboard T&L (transform and lightning) motoru, quad pipline, 256-bit mimarisi ve 350 MHz'lik RAMDAC'i ile, GeForce piyasadaki en hızlı 3D çip ünvanını elinde bulunduruyor.

Kartın kurulumu, çoğu 3D ekran kartının aksine oldukça sorunsuz. Windows ilk açılışında hemen kartı gördü. Ardından CD'sini takıp, sürücüleri ni yükledik ve sistemi son bir kez daha kapatıp açtıktan sonra testlerimize başladık. Kartın temel özellikleri, geçen ay incelediğimiz Creative 3D Blaster Annihilator GeForce ile aynı. Kart üzerinde kullanılan 32 MB SDRAM 166 MHz hızında çalışıyor. Çekirdek hızı ise 120Mhz. Ancak Leadtek, geçen ay incelediğimiz Creative Annihilator'un aksine, WinFast'ı TV-out özelliği ile süslemiş. Böylece, hızının yanısıra özelikleri ile de Creative Annihilator'un önüne geçmeyi başarmış. DVD yazılımı ile birlikte ille de overclock yapmak isteyenlere, Speed Runer overclocking yazılımı da beraberinde geliyor. Ancak overclocking yaparken ısınma problemine dikkat etmek gerekiyor. Kullanıcılara, kartla beraber her hangi bir oyun sunulmamış. Zaten henüz GeForcu'tan yararlanacak oyunlar olmadığı için bu gayet normal.

Hatırlayacağınız gibi, Creative'in GeForce'u Direct3D konusunda Voodoo3 3500'ü geride bırakmayı başaramamıştı. Biz de testlerimize 3D Mark 99 ile başladık. Çünkü bu kartın Direct3D puanının ne olacağını çok merak ediyorduk. Winfast, 3703 ile tüm rekorları altüst etti ve GeForce 256'nın sadece OpenGL konusunda değil, Direct3D konusunda da bir numaralı işlemci olduğunu ispatladı. Üstelik WinFast'ın sadece hızı değil, görüntü kalitesi de mükemmledi. Daha önce çeşit çeşit 3D kartı gördüğümüz halde, grafiklerin detaylarına yine de hayran kaldık.

OpenGL teslerinden de, WinFast yüzünün akıyla çıkmayı bildi. Quake II Demo 1 testinde 110 fps gibi ulaşılması güç bir hıza çıkan karta saygımız, her dakika artarak devam etti. Beklenenin de üzerindeki bu performansa hayran kalmamak elde değil.

Leadtek'in WinFast GeForce 256'sı, WinFast DVD programı ile birlikte geliyor. Programın en göz alıcı özelliği ise, diğer software player'lardan farklı olarak, donanımın motion compensation özelliğini, bir avantaj olarak kullanıyor olması. Görünüşe göre Leadtek, DVD player piyasasının önemli isimleri olan S3 ve ATI'nin kalitesini yakalamış.



WinFast'i overclock etmek istiyorsanız, daha büyük bir soğutucu bulmalısınız.

Kartı overclock etmek için tek yapmanız gereken, ayarlarından RAM hızını arttırmak. Eğer overclock yapmaya karar verirseniz, hızı 200Mhz'e kadar yükseltebilmeniz mümkün. Ancak Creative'in kartında olduğu gibi, WinFast GeForce 256'da da ciddi bir ısınma sorunu söz konusu. İşlemcinin üzerindeki fan, bu ısınma sorununu engellemek için pek de yeterli değil. Eğer overclok yapmak konusunda ciddiyseniz, sık sık kilitleneceğinizi de bilmelisiniz. Kilitlenmelerden kaçınmanın yolu ya hiç overclock yapmamak ya da ekstra soğutucular kullanmak.

Peki bu kartı şimdi almalı mıyız? Yoksa bir sonraki jenerasyonu mu beklesek? Kafalarda uçuşan sorulara bir cevap olması için bazı açıklamalar yapmakta fayda var. GeForce, yeni bir sistem alacaklar için, mutlaka düşünülmesi gereken bir ürün. Yeni bir bilgisayar alırken piyasadaki en hızlı kartı tercih etmek, her zaman için en doğru yaklaşım olacaktır. Celeron kullanıcıları da işlemci darboğazından GeForce ile kurtulacak gibi görünüyorlar. Ancak DirectX 6'nın bu kartın özelliklerinden tam anlamıyla yararlanamadığını da söylemek lazım. Eğer GeForce'un tüm özelliklerinden sonuna kadar yararlanmak istiyorsanız, DirectX 7 kurmanız şart. Bu durumda Winfast GeForce, mutlaka alınması gereken bir kart olarak karşımıza çıkıyor.

Yine de, profesyonel oyun tutkunları daha iyi performans ve ekstra 100$ daha ödemek için, DDR'li versiyonlarını beklemeyi tercih edebilirler. Sadece T&L'yi yeterli görmeyenler, 3dfx'in Voodoo4'ünü, ATI'nin Rage Fury MAXX'ını ve S3'ün Diamond Viper II'sini bekleyip GeForce ile karşılaştırabilirler. Bu kartların da yeni yılla birlikte piyasalarda olacağını biliyoruz. Ancak henüz kesinleşmiş bir çıkış tarihleri de yok. Umarız o kartlar çıktığında ve tabii ki DDR'li GeForce versiyonları çıktığında, şu anki SDR'li kartların fiyatları bariz bir şekilde düşecektir. Aksi halde GeForce'lara sahip olabilmek için para kaynaklarımızı sonuna kadar zorlamak zorunda kalacağız.

Daha önce de TNT2'si ile adından söz ettiren Leadtek, bir kez daha turnayı gözünden vurmuşa benziyor. Üstelik bu kez, sürücü konusundaki bir çok sorunu da çözmeyi başarmış. Yüksek çözünürlüklerde bile çok başarılı performansı ile Leadtek WinForce GeForce 256, editörün seçimi olmayı fazlasıyla hakediyor.

SON KARAR

ARTILAR En hızlı teknoloji, TV-out özelliği, uygun fiyat.

EKSİLER Sürücüler TNT2'ye göre daha başarılı ancak hala bazı sorunlar var, overclock yapılırsa işlemci aşırı ısınıyor.

SONUÇ Eğer bu günün en hızlı kartına sahip olmak istiyorsanız, Leadtek'in WinFast'i hem biraz daha uygun fiyatı, hem de üstün özellikleriyle tam size göre.

CREATIVE

Video Blaster WebCam Go



ÜRETİCİ FİRMA
Creative Labs,
www.creative.com

İTHALATÇI FİRMA
Genpa,
(0212) 288 10 78
Empa,
(0212) 599 30 50
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
179 $

Creative bir kez daha, kaliteli bir ürün ile ününü boşuna kazanmadığını ispatladı. WabCam Go, hem fotoğraf makinesi, hem de internet kamerası olarak oldukça başarılı bir çizgiyi yakalamış gibi görünüyor

Bir süreden beridir, ekranlarımızın sağını solunu, minik kameralar dolduruyor. Özellikle Internet'in yavaş yavaş her eve girmeye başlaması, bu kameraların giderek yaygınlaşmasındaki en büyük etken. Kullanıcılardan bazıları evinin her yerine bu tip kameralardan koyarak özel hayatını para karşılığı deşifre ediyor, bazıları ise arkadaşlarıyla görüntülü iletişim kuruyor. İster video konferans sisteminize bağlayın, ister kendi web sitenizden yayın yapın, her ne amaçla olursa olsun, WebCam Go tüm bilgisayar kullanıcılarının işini görecek bir ürün. Bu küçük yaramazla yapılamayacak şey yok gibi.

Masa üstünde çok az yer kaplayan WebCam Go'nun, özellikleri saymakla bitmez gibi. USB veriyolu yardımıyla bilgisayara bağlanan kameranın, kendi üzerinde 4 MB'lık non-volatile bellek mevcut. Bu sayede 640x480 çözünürlüğünde 90 adet renkli resim saklayabiliyor. Evet! WebCam Go'nun fotoğraf çekebilme yeteneği de var. Hatta daha düşük çözünürlüklerde, mesela 320x240 çözünürlüğünde, 150 adet resmi hafızasında saklayabiliyor. Üstelik non-volatile hafızası sayesinde, pilleri bitse ya da değiştirilse bile bu resimler hafızadan silinmiyorlar.

WebCam Go'nun dört değişik resim yakalama modu var. Bunlardan ilki, klasik fotoğraf makinesi gibi, tuşuna bastığınız anda resmi hafızaya aldığı mod. İkinci modu ise, çoklu resim çekme modu. Siz düğmeye bir kez basıyorsunuz, o peş peşe resimleri çekiyor. Üçüncü modunda, ben de fotoğrafın içinde yer alacağım diyenler için, gecikmeli fotoğraf çekme özelliğini sunuyor. Dördüncü ve son modunda ise hem gecikmeli hem de çoklu resim çekme özelliği var. Tuşa basıldıktan bir süre sonra, peş peşe fotoğrafları hafızaya kaydedebiliyor.

Kameranın objektifi uzak, orta uzak ve yakın çekimler için ayarlanabiliyor. Uzak çekimlerde, 3 metreden sonsuz uzaklığa, orta uzak çekimlerde 1- 2 metreye odaklanabiliyor. Yakın çekimlerde ise 15-20 cm'e kadar net çekimler yapmak mümkün. Yaptığımız denemelerde, WebCam Go'dan çok başarılı sonuçlar aldık. Kameranın hemen arkasındaki bir monochrome LCD ekran sayesinde, kaç poz kaldığı, hangi çekim modunda olduğu ve bataryanın durumu izlenebiliyor. Ürün, resim yakalama işlemi bittiğinde bir ses sinyali ile sizi uyarıyor.

Fotoğraf çekme özelliği olsa da, aslında bir web kamerası olan WebCam Go'nun, bu konuda da oldukça başarılı olduğunu belirtelim. Kamera, 16,7 milyon renk ve 640x480 çözünürlükte 15 frame yakalama kapasitesine sahip. Bu rakam, 352x288 çözünürlükte 30 frame'e kadar çıkabiliyor. Eğer ses kartınıza bir mikrofon da bağlı ise, ses ve görüntüyü, AVI formatında anında bilgisayara kaydediyor. Görüntü kalitesinin bu değerlerde çıkabilmesi için bilgisayarınızın en azından, 16 MB RAM'e ve pentium 133 işlemciye sahip olması gerekiyor. Eğer bir video konferans sistemi kurmak amacıyla bu ürünü alacaksanız, ses kartı ve modemin kesinlikle gerekli olduğunu unutmayın. Mikrofonu ise fazla dert etmenize gerek yok çünkü WebCam Go ile bir tane geliyor.



Creative WebCam Go'sunun özelliklerinin yanısıra görünüşü de oldukça şık.

Biraz da WebCam Go'nun yanında gelen yazılımlara göz atalım. WebCam Go, yazılım yönünden çok zengin bir ürün. Beraberinde tamı tamına altı değişik yazılım geliyor. Bunlardan ikisi tanıdık ürünler, Microsoft'un NetMeeting 3.01'i ve yine Microsoft'un Internet Explorer 5.0'ı. Diğer dört yazılım ise WebCam Control, WebCam Monitor, MediaRing Talk'99 ve Polaroid PhotoMax. İsimlerini de verdikten sonra kısaca hepsinin amaçlarında değinelim.

İlk olarak, WebCam Control adında, kameranın, hafızasındaki resimleri bilgisayara yüklemekten, ayarlarını yapmaya; enstantane yakalamaktan, video kaydetmeye; ve bütün bu resim ve videoları düzenleyip bir albüm haline getirmeye yarayan, oldukça kullanışlı bir programdan bahsedebiliriz. Sistem Tray'e yerleştiği için de, bir mouse ile erişilmesi ve kullanılması gayet kolay.

WebCam Monitor ise, herhangi bir hareket algıladığı anda kayıt yapmaya başlayan veya görüntüleri direkt olarak Internet'teki web sitenize aktaran bir yazılım. İsterseniz belirli zamanlarda da otomatik çekim yapabiliyor.

Sıradaki yazılım, PC'den PC'ye telefon görüşmelerinde kullanılmak için tasarlanmış bir yazılım olan, MediaRing Talk '99. MediaRing, yüksek kaliteli ses aktarımının yanısıra, yazılı chat ve sesli mesajlaşma olanakları veren bir yazılım.

Son olarak, ArcSoft'un Polaroid PhotoMax yazılımını inceleyeceğiz. Aslında buna bir yazılım değil, yazılımlar topluluğu da denilebilir. Genel olarak, resimler üzerinde oynamalara ve çeşitli efektlere izin veren bir program. Hem sizin fotoğraflarınız üzerinde oynamanıza izin veriyor, hem de beraberinde yüklüce bir miktar ekstra resim, ses ve video dosyaları sunuyor. Ondan sonrası ise tamamen sizin yaratıcılığınıza kalmış.

Hem fotoğraf çekmek hem de Internet ortamında görüntülü iletişimin nimetlerinden faydalanmak istiyorsanız, WebCam Go'yu görmeden ne alacağınıza karar vermeyin. Ama ürünün fiyatının diğer web kameralarına oranla biraz fazla olduğunu da unutmayın.

DİĞER SEÇENEKLER

WebCam Go'nun fiyatı size biraz yüksek geldiyse, fotoğraf çekme özelliğine sahip olmayan kardeşi WebCam 3'ü tercih edebilirsiniz. Ancak WebCam 3 ile sadece Internet üzerinden NetMeeting yapma şansınız olduğunu unutmayın.

SON KARAR

ARTILAR USB veriyolunu kullanıyor; 640x480 çözünürlükte fotoğraf çekebiliyor; non-volatile memorisi ile piller bitse de resimleri saklıyor.

EKSİLER Fiyatı oldukça yüksek.

SONUÇ Bütün özellikleri ile WebCam Go, mükemmel bir ürün. Eğer Internet üzerinden görüntü yayınlamayı hayal ediyorsanız, hiç düşünmeden alabilirsiniz.

NEC
MultiSync P1250+

ÜRETİCİ FİRMA
Nec,
www.nec.com

İTHALATÇI FİRMA
Genpa,
(0212) 288 10 78

FİYATI
1105$

1000$'a 21" monitöre sahip olmak ister misiniz? Cevabınız evetse, Nec MultiSync P1250+ sizin aradığınız ürün olabilir.

DİĞER SEÇENEKLER

Ucuz 21" monitör almak istiyorsanız, tek alternatifiniz Nec MultiSync P1250+ değil. Sony'nin 520GS modeli de, 1000$ seviyesindeki fiyatıyla size 21" keyfini yaşatabilecek bir ürün.

Bu ay donanım köşemizde gerçek bir devi ağırladık. 21" büyüklüğündeki Nec MultiSync P1250+, zaten dağınık olan masalarımızda bizleri bir köşeye sıkıştıracak kadar devasa boyutlara sahip. Boyutları ile orantılı olan 40.3 kilogramlık ağırlığı da diğer 21" monitörlere oranla oldukça fazla. Boyutlarının büyüklüğüne karşılık, fiyatı oldukça mantıklı.

Monitörün 19.6" görülebilir alanı, beklenenden biraz daha düşük. Bizce bu büyüklük en azından 19.8" olmalıydı. Ürünün kasası buna oldukça müsait. Ekranın en göze çarpan özelliği, silindirik bir yapıya sahip olması. Böylece üstten aydınlatmalarda herhangi bir yansıma problemi yaşatmıyor. Oysa küresel yapıya sahip monitör tüpleri, çevredeki tüm ışıkları, kullanıcıyı rahatsız edecek şekilde yansıtırlar. Ayrıca, hakkını yememek lazım, Nec'in oldukça iyi bir anti-glare tabakası var. Güzel ayarlanmış olduğu için hem renkleri çok net ve parlak verebiliyor, hem de neredeyse yansımaları imkansız hale getirmiş.

Ürün, 1800 x 1440 maximum çözünürlükte verdiği inanılmaz 73 Hz tazeleme hızı ile pek monitörün yakalayamadığı başarılı bir performansa ulaşıyor. Daha düşük çözünürlüklerde ise 160 Hz tazeleme hızlarını bile destekleyebiliyor. Yani titreşim problemi yaşamaktan korkmanıza gerek yok. Denediğimiz en yüksek çözünürlükte bile herhangi bir titreme problemiyle karşılaşmadık.

Tüm bu özelliklerle Nec MultiSync P1250+, sanıyoruz grafikerlerin, Cad / Cam'cilerin ve tabii ki sıkı oyuncuların idealindeki monitör olabileceğini gösterdi. Eğer oyun oynamayı düşünüyorsanız ve bir Voodoo3 veya TNT2 ekran kartına sahipseniz, kendinizi gerçekten oyunun içindeymiş ya da oyundaki yaratıklar ekrandan fırlayacakmış gibi hissedebilirsiniz. Hem hızı, hem de renk kalitesi ile çok gerçekçi görüntüler yakalanabiliyor. Bu özellikleri ile ortalama bir monitörün üzerine çıkıyor.

Nec MultiSync P1250+'ın 0.28 mm'-lik nokta çözünürlüğü, 21" ekranlar içinde rastladığımız en kötü çözünürlük oldu diyebiliriz. Normalde bu çözünürlüğün 0.24 mm, en fazla 0.26 mm olmasını beklerdik. Ancak Nec bu konuda biraz cimri davranarak fiyatı düşürmeyi amaçlamış olmalı. Çünkü 1000 dolar civarlarında olan fiyatı bu monitörü, diğer 21"lik monitörler arasında gerçek anlamda erişilebilir kılıyor. Peki, fiyatı ucuzlatmak amacıyla görüntü kalitesinden ödün verilmesi doğru bir yaklaşım olarak kabul edilebilir mi? Doğrusu, bu sorunun cevabını verebilmek hiç de düşündüğünüz kadar kolay değil. Sanırız bu konuda kararı vermek tamamen cüzdanınızın durumuna bağlı. Ancak bu fiyata daha iyi bir monitör bulabileceğinizi düşünmüyoruz. MultiSync P1250+, 21" monitörler içinde, fiyat performans oranı en yüksek olanı. MultiSync P1250+'nin bir diğer özelliği ise, EPA Energy Star ve IPM (Intelligent Power Menagement) uyumlu olması. Bu sayede belli bir süre görüntü sinyali gelmezse, monitör kendiliğinden kapanıyor.


21 inçlik bu devi masanıza sığdırmakta zorlanabilirsiniz.

Görüntü kalitesini belirleyen en önemli etkenlerden birisi de, hiç kuşkusuz ekranda çizilen çizgi ve desenlerin ekranın her yanında aynı şekilde net olmasıdır. Özellikle kalitesi düşük ekranlarda monitörün ortasında görüntü genellikle çok net olurken, kenarlara doğru gittikçe desenlerin netliği bozulur. Ancak Nec MultiSync P1250+'de böyle bir problem meydana gelmedi. Bu da Nec'in kalite farkını bir kez daha ortaya koymaya yetti.

Nec MultiSync P1250+'ın ayarları oldukça kullanışlı. On Screen Display menüsü başarılı bir şekilde düzenlenmiş. İstediğiniz ayarlara birkaç adımda ve çok basit bir şekilde ulaşabiliyorsunuz. Kendi içinde ilişkili seçeneklerin, bir menü sistemi ile akıllıca düzenlenmesi sonucu istemediğiniz sonuçlarla karşılaşmıyorsunuz. Ekranın alt kısmında dijital kontrol düğmeleri kolay erişilebilir yerlerde ve ne olduklarını anlamak için kafa patlatmaya gerek yok. Toplam altı düğme var ve her birisinin ne olduğu simgelerinden gayet rahat anlaşılıyor. Ancak parlaklık ve kontrast ayarları da menüden ayrı olsaymış çok daha basit bir menü olabilirmiş. Menünün tek eksiği! Türkçe olmaması. Tabii bunun ne derece büyük bir eksiklik olduğu tartışılır.

Kullanım kılavuzu ve kabloları haricinde kutusundan başka birşey çıkmadı. Zaten çıkması da gerekmiyordu. Test sistemimizde kurulu olan Windows 98 SE, monitörü hemen tanıyarak, bizden sürücü disketi istemeye ihtiyaç duymadan sürücülerini yükledi. Ürünün kullanım kılavuzu oldukça basit ve aynı derecede kapsamlı. Menülerin kullanımını güzel bir şekilde anlatmış. Monitörün özellikleri de kitapçıkta detaylı bir şekilde anlatılmış.

Nec MultiSync P1250+ kesinlikle high-end bir monitör değil. Ancak 1000$'lık fiyatının, onu oldukça çekici kıldığı da bir gerçek. Monitörünüzden üstün bir performans bekliyorsanız, Nec MultiSync P1250+ kesinlikle size göre değil. Ama aradığınız, düşük fiyata ortalamanın üzerinde bir monitörse, bu ürünü kesinlikle değerlendirin.

SON KARAR

ARTILAR Uygun fiyat, yüksek görüntü çözünürlükleri ve hız, ayrıntılı kullanım klavuzu.

EKSİLER Büyük kasa ve ağırlık, 19.6" görülebilir alan. 0.28 mm'lik nokta çözünürlüğü de çok düşük.

SONUÇ Nec MultiSync P1250+TM incelediğimiz 21" monitörler arasında, kafamızı en çok karıştıran ürün oldu.

GENIUS

Sound Maker Live

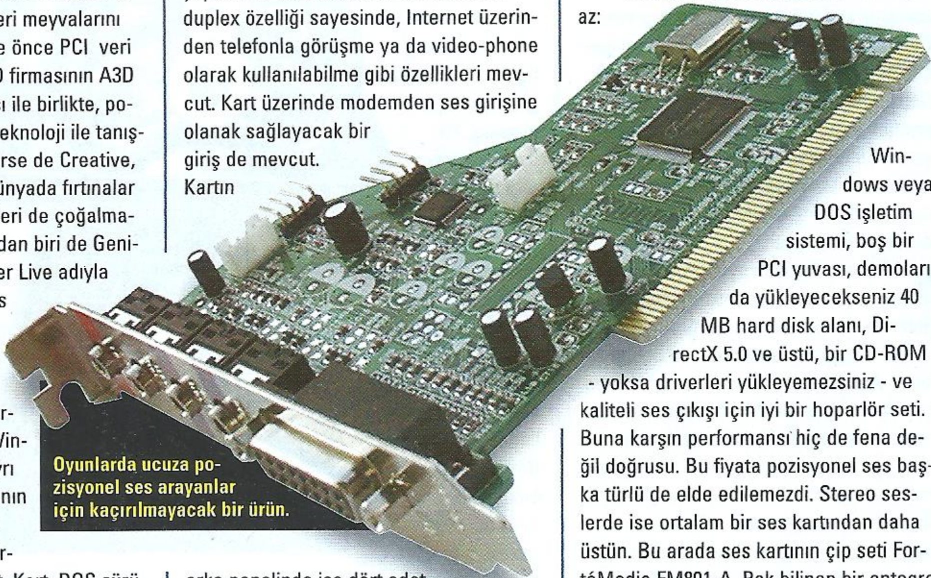
Surround ses kartlarına bir yenisi daha eklendi: Genius Sound Maker Live! Bakalım bu kartla istediğimiz gibi ucuz ve kaliteli pozisyonel ses elde edebilecek miyiz?

PCI veri yolunun iyiden iyiye gelişmesi ve ses kartlarının artık PCI olarak üretilmeleri meyvalarını vermeye başladı. Bir süre önce PCI veri yolunun hızı ve Aureal 3D firmasının A3D standardını ortaya atması ile birlikte, pozisyonel ses denilen bir teknoloji ile tanıştık. Piyasaya biraz geç girse de Creative, EAX teknolojisi ile tüm dünyada fırtınalar koparttı. Bu arada, rakipleri de çoğalmaya devam ediyor. Bunlardan biri de Genius. Firmanın Sound Maker Live adıyla kullanıcılara sunduğu ses kartı, çift hoparlör çıkışına sahip ve birçok ses standartını destekliyor.

Kartın kurulumu gerçekten çok kolay. Tüm Windows versiyonları için ayrı ayrı sürücülerinin olmasının yanısıra, NT ve DOS için gereken sürücüler de, birlikte gelen CD'de mevcut. Kart, DOS sürücüleri sayesinde Sound Blaster Pro emülasyonunda çalışarak, tüm DOS oyunları için uyumlu hale getirilmiş. Normalde bu sürücüler yüklenmiyor. Ancak eğer isterseniz, CD'sinden kolaylıkla kurulabiliyorlar. Hala DOS oyunlarını oynayanlar için bu durum, önemli bir jest olarak değerlendirilebilir.

Creative'in EAX (Enviromental Audio Extentions) teknolojisine karşın Genius, Q3D ve A3D desteği vermiş. A3D psiko-akustik prensiplere dayanan bir sistem iken, EAX reverb efektlerini çok gerçekçi bir şekilde sunan bir standart. Reverb efektleri sayesinde, oyun sırasında çıkan sesler, yine oyun içinde bulunan yüzeylere çarparak çeşitleniyor ve böylece derinlik sağlanabiliyor. Daha önce, Ocak ayında Yamaha Wave Force 192 XG ses kartında da Q3D'den bahsedilmişti. O zamandan bu zamana bir daha da Q3D'nin adını duymamıştık. Yamaha ile Genius'un tek ortak noktası bu değil. En kaliteli Midi Synthesizer'i olan Yamaha XG teknolojisi, Genius Sound Maker Live'da mevcut. Kart, yanında, 128-ses polifoni özelliği olan, SXG 5.0 software wavetable ile birlikte geliyor. Bu sayede çok gerçekçi seslere sahip müzikler dinlemek ve yazmak mümkün oluyor. Tabii bu güzel özelliklerin ancak midi formatında mümkün olduğunu belirtmek gerekir.

QSound Interaktive'e ait Q3D ve Aureal 3D'ye ait A3D pozisyonel ses desteğinin yanısıra, DirectSound, DirectSound3D ve DirectInput da, Sound Maker tarafından destekleniyor. "Aynı anda hem ses kaydı hem de ses çalma işlemlerini yapabilme" olarak özetlenebilecek full duplex özelliği sayesinde, Internet üzerinden telefonla görüşme ya da video-phone olarak kullanılabilme gibi özellikleri mevcut. Kart üzerinde modemden ses girişine olanak sağlayacak bir giriş de mevcut. Kartın arka panelinde ise dört adet jack var. Bunlardan birisi line in, birisi mikrofon girişi, diğer ikisi ise ön ve arka hoparlörler için çıkışlar. Bu iki çıkış sayesinde SM Live, beş hoparlöre çıkış sağlayarak surround ses özelliğini yakalayabiliyor. Tabii ki standart bir MIDI/Joystick girişi de mevcut.



Oyunlarda ucuza pozisyonel ses arayanlar için kaçırılmayacak bir ürün.

Genius Sound Maker Live'ın beraberinde gelen oldukça hoş yazılımlardan birisi de EzAudio. Bu program sayesinde bir anda şık bir masaüstü müzik setine sahip oluyorsunuz. Ancak bu müzik setiniz MP3'ün ne olduğunu hiç duymamış anlaşılan. Ne yazık ki MP3 dosyalarını çalamıyor. Dolayısı ile, elinizde bir dolu midi, mod ve wav uzantılı dosyanız yoksa kurmaya bile gerek yok. Ancak gerek CD Player gerekse wav player olarak oldukça güzel bir program. Yazılımlardan bir diğeri de Q3D'nin demosu. Oldukça etkili bir demo ve kartın bütün özelliklerini bir bir kulaklarınıza tattırıyor. Ancak demonun kendi sahasında oynadığını unutmamak gerekir. Ses gerçekten oldukça iyi ve temiz geliyor. Ancak oyunlarda Q3D'nin pek de etkili olamadığını söylemek gerekir. Eğer oyununuz destekliyorsa, kartı A3D modunda kullanmak çok daha mantıklı. A3D ortamını bulunca kendiliğinden bu moda geçiyor. Ancak her modu destekleyen bir oyuna sahipseniz, Q3D'ye mahkumsunuz demektir.Dolayısı ile SM Live bu konuda önemli bir yara alıyor. Dijital çıkış verememesi de rekabet şansını bayağı azaltıyor. Oysa rakip olarak karşısına çıktığı SB Live! sadece 20$ gibi düşük bir fiyat farkıyla dijital çıkış imkanı veriyor.

Genius SM Live'in istekleri oldukça az: Windows veya DOS işletim sistemi, boş bir PCI yuvası, demoları da yükleyececkseniz 40 MB hard disk alanı, DirectX 5.0 ve üstü, bir CD-ROM - yoksa driverleri yükleyemezsiniz - ve kaliteli ses çıkışı için iyi bir hoparlör seti. Buna karşın performansı hiç de fena değil doğrusu. Bu fiyata pozisyonel ses başka türlü de elde edilemezdi. Stereo seslerde ise ortalam bir ses kartından daha üstün. Bu arada ses kartının çip seti ForteMedia FM801-A. Pek bilinen bir entegre değil, ancak oldukça başarılı bir performansa sahip.

Uzun lafın kısası, gerçekten kaliteli ses çıkışına sahip ucuz bir kart almak istiyorsanız Genius Sound Maker Live sizin için biçilmiş kaftan. Buna karşın 20$ gibi bir fark ödeyip Sound Blaster Live! Value almak, size dijital çıkış ve EAX keyfini de yaşatacaktır.

ÜRETİCİ FİRMA
Genius,
www.geniusnet.com.tw

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29
Multimedya,
(0212) 212 98 50

FİYATI
35$

DİĞER SEÇENEKLER

Eğer surround özelliğine sahip bir ses kartı arıyorsanız, 20$ daha ödeyip Creative Sound Blaster Live! Value alabilirsiniz. SB Live!, birçok üstün özelliği, EAX desteği ve uygun fiyatıyla size oyunun içindeymişsiniz hissini verebilir.

SON KARAR

ARTILAR 5 hoparlör çıkışı; Yamaha XG yazılımı; uygun fiyat; kolay kurulum.

EKSİLER Pek bilinmeyen Q3D desteğinin yetersizliği nedeniyle zayıf kalan pozisyonel ses; dijital çıkışının olmaması.

SONUÇ Ses kartımdan memnun değilim, surround olayına da girmek istiyorum ama fazla da param yok diyenler için iyi bir fırsat.

■ ZYCON

Joyrider Pro

ÜRETİCİ FİRMA
Zycon,
www.zycon.com

İTHALATÇI FİRMA
Mascom
(0212) 212 13 66

FİYATI
75$

Bir kez daha birçok işi bir arada yapabilen bir direksiyonla karşı karşıyayız. Ancak daha aşılacak çok yol var gibi görünüyor.

İş araba yarıştımak olunca, hiç bir şey güzel bir direksiyon ve pedal setinin yerini tutamaz. Motosiklet yarıştırırken de böyle bir gidon-pedal setimiz olsaydı fena mı olurdu? Peki uçuş simülasyonlarını sever misiniz? Bir Boeing veya Chessna'yı uçururken joystick yerine gerçek bir lövye kullanmak iyi olmaz mıydı? Hepsine "Eveet" diyorsanız üzerine bir de joystick ekleyip hepsini bir pakette size sunan bu ürün mutlaka ilginizi çekecektir. Ancak hemen en yakın bilgisayarcıya gidip Joyrider Pro'yu almadan önce yazının devamını da okuyun.

Zycon, özellikle oyun kontrolleri ve mouse'lar konusunda sessiz ve derinden giden bir firma. Oldukça iyi ürünlerinin yanısıra şaşırtıcı tasarımları ile de ilgi çekiyor. Ama Zycon Joyrider Pro bize daha çok Zycon'un acemilik döneminde yapılmış izlenimi verdi. Zycon Joyrider Pro dört ayrı kontrol cihazını bir araya toplamış çok işlevli bir konsol görevi görüyor. Önce bir direksiyon iken, direksiyonun üstündeki bir parçayı çıkartıyorsunuz ve uçak lövyesi oluyor. Lövyenin kolarını eksenleri etrafında çevirince de bir motorsiklet gidonu. Ayrıca bir de joystick, konsola dahil edilmiş. Onu da tek başına kullanabiliyorsunuz.

Joyrider Pro, 4 düğme, 2 pedal, bir throttle kolu, 3 fonksiyonlu bir direksiyon ve hut switch'i de olan işlevsel bir joysticktten meydana geliyor. Çeşitli pozisyonlara nasıl geçileceğini gösteren fotoğraflı şemalar, mod değiştirme işini çok kolaylaştırıyor. Ancak kullanım kılavuzu için aynı şeyleri söyleyemeyeceğiz. Ne yazık ki, böylesi bol özellikleri olan bir cihaz için oldukça az bilgi içeriyor, onları da anlamak çok zor. Neyse ki "Profiler" adındaki kurulum programı her yeni moda geçişte adım adım ne yapılması gerektiğini söyleyerek kullanıcıya yol gösteriyor. Yedi farklı modda çalışan Joyrider Pro'nun, yedinci modu çift joystick kullanımı için. Çünkü üzerinde ikinci joystick takılabilen bir girişi daha bulunuyor. Diğer altı mod ise direksiyon/motorsiklet gidonu, lövye ve joystick için çeşitli kombinasyonlar içeriyor.

İlk izlenimimiz, Kasım ayında incelediğimiz MultiSystem MS-300 gibi her parçası elimizde kalacak bir tasarım felaketi ile daha karşı karşıya olduğumuz yönündeydi. Ancak biraz inceleyince, durumun o kadar da vahim olmadığını gördük. Direksiyonun geri toplaması oldukça hızlı ve gerçek direksiyon hissi veren bir sertliğe sahip. Ancak geri toplama sırasında bazen bizi yanıltması hepimizin ortak can sıkıntısı oldu. Siz direksiyonu ortaladığınızı sanırken bir de bakıyorsunuz, son gittiğiniz yöne doğru gitmeye başlamışsınız. Pedallar ise yeterli sertlikleri ile bizi o kadar da üzmedi. Sadece arada sırada pedaldan ayağınızı çekip tekrar basmanız gerekiyor. Yoksa gaz pedalını yerin içine gömecek kadar bassanız da ilerleyemiyorsunuz. Direksiyon üzerinde bulunan iki tuşu, olması gerektiği gibi vites için ayarladık. İyi yerleştirildikleri için kullanırken yanlışlıkla basmak gibi problem çıkmadı. Ayrıca masaya sabitlemek için iki mengene ve yapışkan vantuzlar sayesinde, bizlere hiçbir durumda direksiyonun kayması veya masadan ayrılması gibi dertler yaşamatmadı. Pedallar da ağır ve altlarında kaymayı engelleyecek plastik pabuçları var. Büyüklükleri ve yerleşimleri de oldukça iyi. Fazla zorlanmadan kullanılabiliyorlar.



Bu direksiyonla oyun zevkinizi arttırmanız biraz zor gözüküyor.

Aynı özellikler motorsiklet modu için de geçerli. Ancak motorsiklet moduna alınca iyi bir oyuncunun gidonu bir-iki haftada parçalayacağı da ortaya çıktı. Daha ilk saniyelerde koldan çatırtılar gelmeye başladı. Direksiyonu motosiklet gidonu haline getirmenin, bizi pek de havaya soktuğu söylenemez. Mantık olarak motorsikletlerde gidon fazla çevrilen birşey olmadığından, direksiyondan bozma bir gidon kullanışsız oldu. Biz de testi hemen kestik.

Sıra uçak uçurmaya gelince işler daha da karıştı. Direksiyonu, lövye haline getirmek için üst kısmındaki parçayı çıkarıp, ileri-geri itilmesini engelleyen bir kilidi devreden çıkarmak yeterli. Tabii 7 konumlu düğmeden gerekli moda getirip kalibrasyon ayarlarını da "Profiler" programı ile yapmayı da unutmamak lazım. Uçak lövyesi haline gelen direksiyonu, bir yöne doğru çevrili iken ne itmek ne de çekmek hiç kolay değil. Gerçi biraz çaba harcayıp kola yüklenince aniden sonuna kadar itebildik ancak neredeyse ekrana kafamızı çarpıyorduk. Neyse ki ne lövye ne de kafamız kırılmadan bu işlemden de vazgeçtik. Bir daha da simülasyon oyunu için uçuş kontrolü şeklindeki bir cihazı incelememeye karar vererek bir de joystick'i deneyelim dedik.

Joystick de aynı şekilde bol gıcırtılı ve vasat bir ürün. Öncelikle ele pek oturmadığını belirtelim. Sanki daha çok 14-17 yaş için üretilmiş gibi. Tuşlar da pek ergonomik yerleştirilmemiş. Analog olduğu için sürekli kayma problemi var. Her defasında tekrar tekrar kalibrasyon yapmak gerekiyor. Bu da oldukça sıkıcı ve gereksiz bir işlem. Ayrıca kolu bir yöne doğru tam olarak çektiğinizde, kırılıp elinizde kalacakmış gibi sesler çıkartıyor. Neyse ki bir throttle'ı var oradan biraz puan topluyor.

Zycon Joyrider Pro, çok fonksiyonlu oyun kontrol cihazlarının hiç bir zaman sıkı oyuncuları tatmin edecek ürünler olmadığını bir kez daha ispatlıyor. Tek avantajı, fiyatının uygun oluşu.

SON KARAR

ARTILAR Direksiyon, gidon, uçuş kontrolü ve joystcik'in birarada olması.

EKSİLER Hiç birinin tatmin edici olmaması.

SONUÇ Gerçekten böyle bir cihaza çok ihtiyacınız varsa, onsuz yapamayacağınızı düşünüyorsanız alabilirsiniz. Ama alırken yedek olarak birkaç tane japon yapıştırıcısı almayı unutmayın.

kenan9593

■ LOGITECH

W. F. Feedback Mouse

ÜRETİCİ FİRMA
Logitech,
www.logitech.com

İTHALATÇI FİRMA
Mascom
(0212) 212 13 66

FİYATI
Belli değil

Uzun bir süreden beri, tüm üreticiler ve haberciler, force feedback joystick'ler ve direksiyonlar hakkında yaygaralar koparıyor ve övmek için ellerinden geleni yapıyorlardı. Ancak kimsenin force feedback mouslar'ın yüzüne baktığı yoktu. Oysa son iki E3 fuarında bu türden mouse'ların prototipleri çıkmaya başlamıştı. Sonunda mouse ile oynanan oyunlar her yanı sarınca, birden bire force feedback özelliği olan bir mouse'u karşımızda gördük ve doğrusunu isterseniz bir süre için, onu oldukça beğendik.

Başta Wingman Force Feedback'in gerçekten de müthiş bir ürün olduğunu düşünüyorduk. Fuarlarda ticari amaçlı demolar gösterilerek, nasıl güzel force feedback verdiğini sergilenmişti, ancak, hiç bir oyunun içinde deneme şansımız olmamıştı. Dolayısı ile de force feedback fikri çok hoşumuza gitmişti.


Bu şık görüntü mouse'un kullanışsızlığını gizleyemiyor.

Ürünün demoları arasında en çok hoşumuza giden, bir lastik topun üzerine (tabii ki sanal bir top) sanal bir lastikle bağlanıp zıpladığımız testti. Testte, top yere her çarptığında, tıpkı gerçek hayatta olması gerektiği gibi, mouse irkilerek geri gidiyor. O kadar hoşumuza gitti ki, bu demoyu saatlerce oynadık. Ancak, Logitech Wingman Force Feedback Mouse'un ufak bir sorunu var. O da bu demo haricinde hiç de kullanışlı olmaması.

WingMan'in zayıf yanı, üzerinde durduğu tabana zincirli olması. Gerçekten de, mouse'unuzu bu pad'den ayıramıyorsunuz. Bunun sebebi de force feedback efektini veren motorların pad'in içine yerleştirilmiş olması. Bu yöntemin, strateji oyunlarında gerçekçi efektler verdiği gerçek. Ancak iş FPS'lere gelince – eğer kazanmak istiyorsanız strafe bu işin anahtarıdır – WingMan bu işi hiç beceremiyor.

Görünen o ki bu mouse, en çok CAD'ciler ya da 3D Modelleme yapanlara uyuyor. Onların çizdiği tek boyutlu çizgi ve sınırlar, mousun feedback efektlerini hisstemek için birebir. Fakat Windows ortamındaki durumunu normal bir mouse'dan çok da farklı değil. Hiçbir artısı yok. Hatta kullanımının zorluğu da düşünülecek olursa hiç de mantıklı değil. Biz eski, standart mouse'umuzla oyun oynamaktan da, Windows'umuzu kullanmaktan da memnunuz. Şimdilik, ama sadece şimdilik, force feedback mouse için uygun bir zaman değil. Bakalım gelecekte "titreşim efektli fareler" konusunda ne gibi gelişmeler olacak.

SON KARAR

ARTILAR Kendi demoları içinde force feedback efektleri gayet hoş

EKSİLER Mouse pad'ine bağlı olduğu için kaldıramıyor veya pad'in dışına kaydıramıyorsunuz

SONUÇ Eğer her yeni çıkanı alan tiplerden değilseniz, biraz daha sabredip daha iyi force feedback mouse'ların çıkmasını beklemelisiniz.

■ PHILIPS

SOHO 107SX

ÜRETİCİ FİRMA
Philips,
www.philips.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29

FİYATI
363$

DİĞER SEÇENEKLER

Sıkı bir oyuncu için en iyi 17" monitörlerden birisi, LG Flatron 795FT Plus. Düz ekranı, gelişmiş özellikleri ve birçok 17" monitörden daha ucuz fiyatıyla ön plana çıkan Flatron 795FT Plus, sizin için en iyi tercihlerden biri olacaktır.

Oyun severlerin hayali kalmaya devam eden 'Her bilgisayara 17" monitör.' atasözümüze bu ay da bir örnekle devam ediyoruz.

Bu ay bir kez daha Philips'in 17" bir monitörünü inceledik. Daha önce incelediğimiz Brilliance 107'ye verdiğimiz tepkiler bir işe yaramamış gibi görünüyor. Diğer 17" monitörlere göre büyük bir kasaya sahip olan SOHO 107SX, yine de metalik mavi rengi ile hoş bir görünüme sahip. Monitörün iki yanında da aynı renklerde, çok şık gözüken hoparlörler var. 2x20 Watt hoparlörler, Philips'in hoparlör teknolojisindeki deneyimleri sayesinde ortalamanın üzerine çıkmayı başarıyor. Zaten SOHO'nun Small Office/Home Office'in kısaltması olduğunu öğrenince monitörden pek fazla birşey beklememek gerektiği de ortaya çıkıyor.



17 inç monitör, her oyun tutkununun mutlaka sahip olması gereken bir donanım.

Sanki bunu onaylar gibi, 107SX, 1280x1024 max çözünürlükle, sadece ofis uygulamalarında kullanılmak için varım der gibi. Bu çözünürlükte verdiği 60 Hz tazeleme hızı da yeterli değil. Üstelik 0.28 nokta çözünürlüğüne sahip. Yani monitörü standart bir 17" monitörden ayıracak her hangi bir ekstra özellik söz konusu değil. Tüpü küresel olduğu için her yerden yansımaları direkt gözünüzün içine odaklıyor. Anti-glare tabakası da gayet zayıf. Philips, renkleri bozmamak uğruna kullanıcının gözlerini yansımalara kurban etmiş. 15.9" görülebilir alanı ise ürünün dikkat çeken nadir özelliklerinden biri. Ayrıca renklerin canlı ve parlak oluşu, görüntü kalitesini ortalamanın üzerine çıkarmayı başarıyor.

Ürün, sade, kolay erişilebilir bir OSD menüye sahip. Philips, parlaklık ve kontrast ayarlarını da menüden ayırarak zaten karışık olmayan menüyü daha da sadeleştirmiş. Ekran üzerindeki tuşlar oldukça az ve kolay anlaşılır.

Son zamanlarda monitörler USB portları ve çoklayıcıları ile birlikte anılmaya başlandı. Monitörün yanında 1 upstream, 4 downstream porta sahip bir USB kutusu geliyor. Böylece monitör aracılığıyla 4 adet USB cihazı sisteme dahil edebilmek mümkün.

Sonuç olarak Philips, ya fiyatına uygun monitörler üretmek, ya da montitörüne uygun bir fiyat belirlemek durumunda. Sadece isimle bu monitörü oyunculara satamayacağı kesin.

SON KARAR

ARTILAR USB desteği, çok şık tasarım, sade ve kolay kullanılır menü, kaliteli ve net renkler.

EKSİLER Zayıf anti-glare tabakası, hem görüntü çözünürlüğü hem nokta çözünürlüğü çok düşük, tazeleme hızı yeterli değil.

SONUÇ 107SX, tasarımı şık olsa da, özellikleriyle standart bir 17" monitör olmanın ötesine geçemiyor.

PHILIPS
DSS 370 USB



İşte sizlere dijital audio'nun tüm nimetlerini sunan bir hoparlör seti. Biz USB arabirimini kullanan cihazlara daima sıcak baktığımız için, DSS 370'i de daha ilk görüşte çok sevdik. En önemli özlliği USB kullanması değil tabii ki. Ancak bu konunun da önemli olduğunu belirtmek gerekir. USB, bir çok cihazın tek porta takılarak kullanılmasına izin veren bir arabirim ve son zamanlarda gittikçe yaygınlaşıyor. Hoparlörler, monitörler, gamepadler, yazıcılar ve aklınıza gelebilecek her türden donanımı, USB arabirimi sayesinde birbirine bağlamak artık mümkün. Üstelik USB bir hoparlör kullanacaksanız, USB üzerinden dijital olarak bağlı olduğu için, bir ses kartına bile ihiyaç duymuyorsunuz.

Bir çok Philips hoparlöründe gördüğümüz DBB (Dynamic Bass Boost) ve Incredible Surround (3D hissi veriyor) özellikleri, bu sette de etkili bir şekilde kullanılmış. Bu da çok gerçekçi sesler, temiz bir tiz ve güçlü, yumuşak bir bas elde edilmesine olanak sağlamış. Daha önce bu özellikleri olan bir müzik setinden müzik dinlediyseniz, ne demek istediğimizi anlamışsınızdır.


Philips'in hoparlörleri tam size göre

İki yan hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan setin yan hoparlörlerinin her biri 15'er watt ses çıkış gücüne sahip. Subwoofer'ın ses çıkışı ise 30 Watt. Ürün, hem tizlerde hem baslarda gerçekten çok başarılı. Test ederken, müziklerin de, oyunların da hakkını vererek, bizleri büyüledi.

Ses kalitesinin yanısıra üretim kalitesi de birinci sınıf olan DSS 370'in kontrolleri oldukça başarılı. Hoparlör üzerinde ses ayarı, dynamic bass boost açma/kapama, incredible surround açma/kapama, ve güç düğmeleri bulunuyor. Subwoofer üzerinde ise bass ayarı mevcut. Bilgisayar ekranından da, ses, bas, tiz, balans ayarları ile Dynamic Bass Boost ve sesi açma/kapama kontrolleri var. Bir diğer artı özellik ise otomatik standby özelliği. Eğer bir süre ses sinyali alamazsa, DSS 370 otomatik olarak standby moduna geçiyor. Ürün, monitörden distorsiyon almaması ve monitöre zararı dokunmaması için manyetik olarak da korunmaya alınmış.

Philps DSS 370 USB, 143$'lık fiyatı ile de oldukça uygun bir seçim. USB'nin yanısıra, isterseniz, ses kartına da bağlayabileceğiniz set, oyun meraklılarına rahatlıkla tavsiye edebileceğimiz bir ürün. Ama 4 hoparlör çıkışına sahip bir ses kartınız varsa, Creative FPS2000 gibi bir hoparlör seti almanız daha doğru olacaktır.

SON KARAR

ARTILAR DBB, Incredible Surround, çok kaliteli bas ve tiz sesler, uygun bir fiyat performans oranı, şık tasarım, kolay ve detaylı kontroller.

EKSİLER Yan hoparlörler biraz büyük.

SONUÇ Philps DSS 370 USB, 2+1 hoparlör setleri arasında kesinlikle en başarılılardan biri.

ÜRETİCİ FİRMA
Philips,
www.philips.com

İTHALATÇI FİRMA
Boğaziçi,
(0212) 217 29 29

FİYATI
143$

SUNG IL COMPUTEC PROMEDIA
660 Remocon Tower Kasa

Piyasada multimedya kasa olduğu iddia edilen ancak aslında normal bir kasadan pek de bir farkı olmayan bir çok kasaya rastlamak mümkün. Ancak 660 Remocon, gerçek bir multimedya kasa.

Bu kasanın en önemli özelliği, kendi ses sistemine sahip olması ve bu ses sistemi sayesinde 4 hoparlör ve bir subwoofer'dan oluşan hoparlör setlerini kullanabilmesi.

Kasanın içini açtığımızda göze çarpan parçalardan birisi, tabana yerleştirilmiş olan amfi ve subwoofer, diğeri ise kasanın üst köşelerine yerleştirilmiş küçük hoparlörlerdi. Ayrıca kasanın ön kısmında bir de dijital saat yer almış.

Remacon 660'ın arka tarafında 4 surround hoparlör çıkışı var. Ayrıca ön panelde de kontrol amaçlı toplam dokuz düğme mevcut. Ayrıca bir kulaklık çıkışı, bir de mikrofon girişi kasanın ön alt kısmına yerleştirilmiş. Bundan da tasarımı yapanların bu kasayı masaüstü için düşündükleri anlaşılıyor. Ancak bu durumda, az önce bahsettiğimiz subwoofer da masanın üzerinde yer almış oluyor. Bu da suratınıza çarpan bas sesler anlamına geliyor.


Her şey iyi güzel de dijital saate ne gerek vardı anlayamadık.

Pek çok kablo, bir PCI ses kartı, bir uzaktan kumanda ve bir CD ile birlikte gelen kasanın, nasıl kurulacağını çözebilmek için oldukça sabırlı bir insan olmanız gerekli. Çünkü gelen dökümanlar oldukça zayıf. Öyle ki, hoparlörlerinin gücünü bile öğrenemedik. Ancak subwoofer'ın oldukça zayıf, yan hoparlörlerin de vasat olduğunu söylemek mümkün. CD'den çıkan yazılımlar, DVD player ile Audio ve Video CD Player'lardan oluşuyor.

Kasayla birlikte, tüm bağlantıların yönetimini sağlayacak bir de ISA kart kullanıcılara sunulmuş. Bu kartı, kutudan çıkan kabloların yardımı ile ses kartına, amfiye, ön ve arkadaki diğer kontrollere bağlantıları kurmak için kullanabilirsiniz. Ancak toplam yedi adet slot kapağı olan kasayı tasarlarken, yavaş yavaş ISA kartların tarihe karışmaya başladığını düşünememişler.

Remacon 660, her ne kadar üstün özelliklere sahip olmasa da, multimedya kasa olarak oldukça başarılı bir ürün. Özellikle pozisyonel ses sistemine sahip olması, bu kasanın diğerlerine göre farklı bir ürün olması için yeterli.

SON KARAR

ARTILAR Surround hoparlör sistemi; uzaktan kumanda.

EKSİLER Subwoofer kasanın içinde ve yetersiz; yan hoparlörleri vasat; kurulumu oldukça karışık.

SONUÇ İlgiç bir düşüncenin ürünü olduğu kesin. Ama çok daha başarılı da olabilirmiş.

ÜRETİCİ FİRMA
Sung il,
www.sungil.com

İTHALATÇI FİRMA
Tellioğlu
(0212) 213 34 40

FİYATI
350$

■ XIRCOM

Rex Pro 5000

ÜRETİCİ FİRMA
Xircom,
www.xircom.com

İTHALATÇI FİRMA
Bağlan,
(0212) 281 33 92

FİYATI
199$

Her yeri saran o küçük not kağıtları, nasıl da hayatımızı karma karışık hale getirirlerdi. Ne aradığımız notu bulabilirdik, ne de onlardan vaz geçebilirdik. Sonra birden bire herkesin elinde bir databank ortaya çıktı. Artık kağıt karmaşasından, not teröründen kurtulmuştuk. Benzeri şekilde, Xircom'un Rex Pro 5000'i de, hem notlarınızı ve tüm ajandanızı düzenliyor, hem de bu bilgileri zahmetsizce bilgisayarınıza aktarıyor.

Rex Pro'nun en önemli özelliği, hem dizüstü bilgisayarlara, hem de masaüstü bilgisayarlara kolayca bağlanabilmesi.



Garip şekli sizi aldatmasın; Dual Strike'ın marifetleri boyundan çok büyük.

Kendisi aynı zamanda bir PCMCIA kart olması nedeniyle, dizüstü bilgisayarlara TypeII bir PCMCIA yuvasından rahatlıkla bağlanabiliyor ve hemen kullanmaya başlayabiliyorsunuz. Masaüstü bilgisayarlara bağlanmasını sağlayan "Docking Station" adında bir bileşen gerekiyor. Ürünü boş bir seri porta bağladığınızda, artık verilerinizi güvenle bilgisayara aktarabilir veya isterseniz, bilgisayarda düzelediğiniz bilgilerinizi Rex Pro'ya yükleyebilirsiniz.

Bilgisayarla veri alışverişi yapabilmesi için, Rex Pro ile birlikte "TrueSync Plus" adında bir yazlım geliyor. Hem kurulumu, hem de kullanımı gayet basit olan program yardımıyla, kapsamlı işler çocuk oyuncağı haline geliyor.

Aynı zamanda, PCMCIA kart da olan Rex Pro, üzerinde bulunan altı tuş yardımı ile normal bir databank gibi kullanılıyor. Tuşlar biraz küçük olması nedeniyle kullanılmaları biraz rahatsız. Beş değişik fonksiyona sahip ürünün fonksiyonları: telefon defteri, takvim, not defteri, yapılacak işler listesi ve alarmlı saat. Ancak alarm sadece aksesuar olarak konulmuş, çünkü sesinin duyulması çok zor. Rex Pro 5000 toplam 512K'lık hafızası ile yaklaşık 6000 girişe izin verebiliyor. Ancak ekstra bellek eklemek gibi bir şansınız yok.

2,6" büyüklüğünde ve 160x98'lik çözünürlüğe sahip olan LCD ekran'ın iki dezavantajı var. Bunlar; siyah beyaz oluşu ve aydınlatmaya sahip olmaması. Xircom Rex Pro 5000, ilginç özellikleri olan ancak oldukça da pahalı olan bir ürün. Eğer notlarla, ajandayla ve telefon defteriyle başınız gerçekten dertte ise, Rex Pro 5000 işinize yarayacaktır.

SON KARAR

ARTILAR Hem dizüstü, hem masaüstü bilgisayarlara kolayca bağlanabilmesi; küçük boyutları.

EKSİLER Küçük tuşlar; aydınlatmasız ve siyah beyaz ekran; yüksek fiyat.

SONUÇ Amacınız, not kağıdı terörünü ortadan kaldırmaksa ve databank'ları seven birisiyseniz, Rex Pro 5000 tam da sizin aradığınız ürün.

■ COMONE

Light Modem USB V90



ÜRETİCİ FİRMA
COMOne,
www.com1.fr

İTHALATÇI FİRMA
Turanlı,
(0212) 216 05 20

FİYATI
85$

Ard arda açılan oyun server'ları, Internet üzerinden multi-player oyun oynamanın giderek daha da yaygınlaşmasına neden oluyor. Ancak ülkemizdeki telefon hatlarının kapasitesi, sorunsuz bir oyuna kolay kolay izin verecek nitelikte değil. Buna bir de kalitesiz modemler eklenince, multi-play oyun oynamak neredeyse imkansız hale geliyor. Ama bazen çok kaliteli modemler de karşımıza çıkmıyor değil. COMOne'ın Light Modem'i de bunlardan biri.

11x2.6x2.6 cm boyutları ile oldukça küçük ölçülere sahip olan Light Modem, özellikleri ile de beğenimizi kazandı. USB portuna takar takmaz, Windows Light Modem'i tanıyor ve beraberinde gelen CD'den sürücüleri yüklenerek kurulum kolayca tamamlanıyor. Kurulum işlemleri, toplam 2-3 dakika sürüyor. Kurulumu, neredeyse beş yaşındaki bir çocuğun yapabileceği kadar basit bir işlem.

V.42bis sıkıştırma ve V.42 hata düzeltme protokollerini destekleyen ürün, Class1 faks komutlarına da uygun ve bu sayede 14400 bps hızında faks gönderme ya da alma işlemlerine olanak tanıyor.

Light Modem'in bir diğer özelliği ise, video konferans işlemlerinde de kullanılabilmesi. Hayes uyumlu olan modemin, bir güç kaynağı kullanmaması, Light Modem'i özellikle diz üstü bilgisayarlar âiçin ideal bir modem haline getiriyor. Eğer telefon santrali destekliyorsa, arayan kişinin telefon numarasını da Light Modem sayesinde görebilmeniz mümkün.



Peki modem Internet bağlantısı konusunda ne kadar başarılı? Bunu anlamak için hemen teste başladık ve ortalama 46334 Kbps bağlantı hızı elde ettik. Dosya indirirken de 5 Kbps'in üzerine çıkarak gerçekten de kaliteli bir modem olduğunu ispatladı. Ancak bu değerlerin modemin gerçek performansını tam olarak yansıtmayabileceğini de hemen belirtelim. Bağlantı hızları, telefon hatlarının ve ISS'in durumuna göre gün içinde farklılıklar gösterebilir.

COMOne, beraberinde driver'ların dışında, "WinPhone" adında bir programla beraberâ geliyor. Bu program sayesinde, fax ve data gönderip almak, bilgisayarınızı bir telesekreter gibi kullanmak ya da terminal emülasyon programı ile Unix server'lara bağlanmak hem çok kolay, hem de çok zevkli.

Küçük boyutları, yüksek performansı, güçlü yazılımları ve tabii ki USB veriyolunu kullanıyor olması ile COMOne Light Modem, sorunsuz Internet bağlantısı isteyenler için kaçırılmaması gereken bir ürün.

SON KARAR

ARTILAR Küçük boyutlar; yüksek performans; USB veriyolunu kullanıyor; kaliteli yazılım desteğine sahip.

EKSİLER USB kablosu biraz kısa; telefona paralel çekilemiyor.

SONUÇ Light Modem, Internet'e bağlanmak için en iyi çözümlerden birisi. Özellikle de diz üstü bilgisayarı olanlar için.

PC GAMER TÜRKİYE

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

PC GAMER-TÜRKİYE eski sayılarımızı bulamamış olabilirsiniz...

1.750.000 TL karşılığı

dilediğiniz sayıyı adresinize gönderiyoruz.

Adı / Soyadı :
Firma :
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Vergi Dairesi : No:

Kredi kartımdan..........TL. alınız
Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ SKT:□□/□□

Banka hesabınıza..........TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir

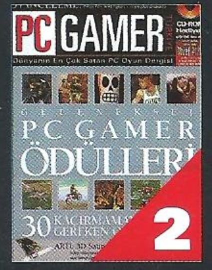
Tarih: İmza:

İSTEDİĞİM ESKİ SAYI / SAYILAR (İŞARETLEYİNİZ) :

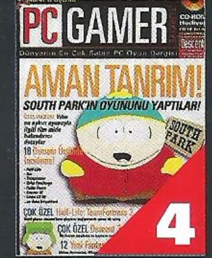
2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

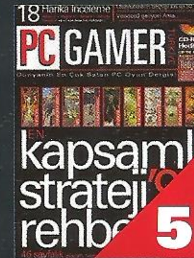
Banka hesap numaraları:
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

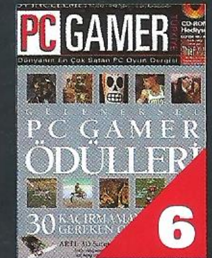
PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 233 63 15



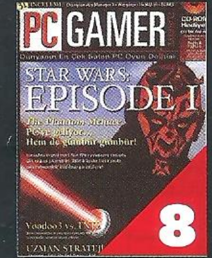


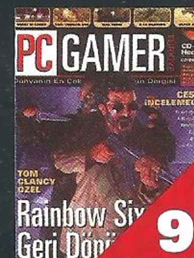


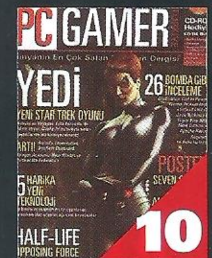




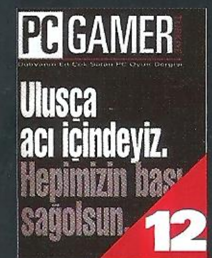




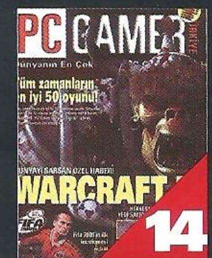












Eksik sayılarınızı işeretleyin, adresinize gönderelim

PC GAMER TÜRKİYE Abone Formu

Bir Yıllık
Abonelik Bedeli
(12 sayı)

26.500.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.



Adı / Soyadı : D.Tarihi: ___/___/______
Firma : Görevi:
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ S.K.T.: □□/□□
Tarih: İmza:

Banka hesabınıza 26.500.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ..../......./ 1999

Banka hesap numaraları :
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20511-2

PC GAMER-Türkiye
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260
Şişli/İstanbul E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85

COMPUTER SHOPPING Abone Formu

Bir Yıllık
Abonelik Bedeli
(12 sayı)

13.000.000 TL

KDV ve posta masrafları dahildir.



Adı / Soyadı : D.Tarihi: ___/___/______
Firma : Görevi:
Adres :

Şehir : Posta Kodu:
Telefon : Faks:
E-mail :
Fatura Adresi :

Vergi Dairesi : V.D.No:

Kredi kartımdan 13.000.000 TL. alınız
Kredi Kart No: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□ S.K.T.: □□/□□
Tarih: İmza:

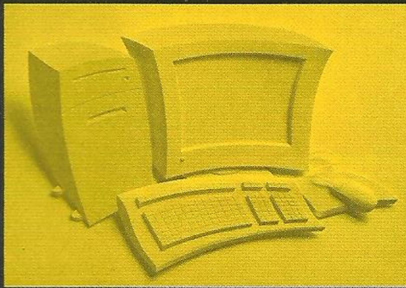
Banka hesabınıza 13.000.000TL yatırdım. Makbuz ilişiktedir. Aboneliğiniz hangi tarihte başlasın ..../......./ 1999

Banka hesap numaraları :
Yapı Kredi Bankası, Şişli Şubesi 20449-5

COMPUTER SHOPPING
Adres: Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260
Şişli/İstanbul E-mail: comp-shop@hit.com.tr
Tel: (0212) 219 19 40 Faks: (0212) 219 00 85

Herkes hızlı bir oyun bilgisayarına sahip olmak ister. Ancak paranız kısıtlı ise veya "para benim için önemli değil" diyorsanız, ne yapmanız gerekir? Size en yakın bilgisayar satıcısına gidip, sadece onlarin size sunduğu sistemleri mi almak zorundasınız? Bundan böyle her ay "Ayın Üçlüsü" sayfamızda ucuz, orta ve yüksek fiyatlı sistemler için tavsiye ettiğimiz parçaların listesi yer alacak. Fiyatlar firmaların listelerinden alınmıştır ve bu fiyatlar satın aldığınız yerle bağlantılı olarak daha düşük veya yüksek olabilir.

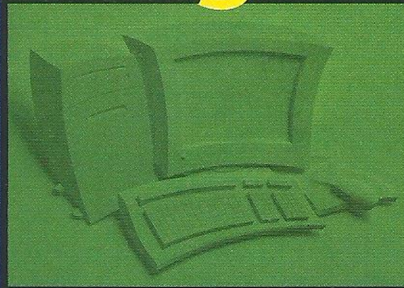
YENİ DÜNYANIZI SEÇİN



UCUZ SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 1300S

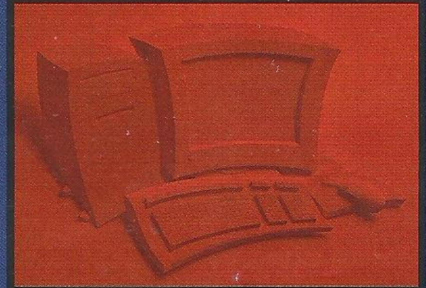
KASA: Asus T5	64S
İSLEMCİ: Intel Celeron 466MHz	125S
ANAKART: Abit BE6	126S
HAFIZA: 64MB PC-100 SDRAM	85S
PPGA (SOKET 370) DÖNÜSTÜRÜCÜ: AB-RS370	15S
CD-ROM/DVD-ROM: Hi-Val 6X Pioneer DVD-ROM	118S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsumg 3.5" 1.44MB	14S
HARD DİSK: 6.4GB Fujitsu UDMA 66	105S
SES KARTI: Creative SBLive! Value Digital	54S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI	26S
MONİTOR: 17" Hyundai Digital	258S
VİDEO KARTI: 3dfx Voodoo 3 3000	130S
JOYSTICK: Logitech WingMan Digital	23S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro	38S
HOPARLÖR: Genius SW 4.1 Surround	57S
KLAVYE: Mitsumi	10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft	45S
TOPLAM:	1,293S



ORTA SEVIYELI SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 2100S

KASA: Asus T5	64S
İSLEMCİ: AMD Athlon 500MHZ	286S
yada Intel Pentium III 500MHz	262S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11	168S
PIII icin Abit BE6 II	135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM	187S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3	220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsumg 3.5" 1.44MB	14S
HARD DİSK: 13.5GB Western Digital	159S
SES KARTI: Creative SBLive! Player	99S
MODEM: Diamond SupraMax 56K PCI	26S
MONİTOR: 19" Hyundai 9695C	469S
VIDEO KARTI: Creative Labs 3D Blaster TNT2 Ultra	193S
JOYSTICK: Microsoft Sidewinder Precisson Pro	65S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Gamepad Pro	38S
HOPARLÖR: Cambridge SoundWorks FPS 1000	98S
KLAVYE: Mitsumi	10S
USB MOUSE: Logitech veya Microsoft	45S
TOPLAM: Intel PIII-tabanlı:	2,084S
AMD Athlon-tabanlı:	2,141S



PAHALI SİSTEM

FİYAT: YAKLASIK 3400S VE ÜSTÜ

KASA: Asus T10	85S
İSLEMCİ: AMD Athlon 700MHZ	875S
yada Intel Pentium III 600MHz	587S
ANAKART: Athlon icin FIC SD 11	170S
PIII icin Abit BE6 II	135S
HAFIZA: 128MB PC-100 SDRAM	187S
CD-ROM/DVD-ROM: Creative Encore 6X + Dxr3	220S
FLOPPY SÜRÜCÜ: Samsumg 3.5" 1.44MB	14S
HARD DİSK: 20GB Maxtor Diamond Max Plus	296S
SES KARTI: Creative SBLive! Platinum	230S
MODEM: 3COM #5685 56K v.90	105S
MONİTÖR: 21" Sony 500 PST	1050S
VIDEO KARTI: Creative Geforce 256 TV-OUT	265S
JOYSTICK: Saitek X36 Flight Control System	112S
GAMEPAD: Microsoft Sidewinder Dual Strike	53S
HOPARLÖR: Cambridge Soundworks FPS 2000	190S
KLAVYE: Logitech	114S
USB MOUSE: Microsoft Intelli Mouse Explorer	75S
TOPLAM: Intel PIII-tabanlı:	3,718S
AMD Athlon-tabanlı:	4,041S

Karşılaştırmalı Tablo

HER AY ÇOK FAZLA SAYIDA ÜRÜN İNCELİYORUZ, bu ürünlerin hangisinin iyi hangisinin kötü olduğunu akılda tutmak zor olabiliyor. Bu sayfada geçtiğimiz sayılarda incelediğimiz ürünler arasında bir karşılaştırma yapmayı amaçlıyoruz. Ürünlerin özelliklerini sayfaya dikey olarak sığdıramadığımız için sayfayı yan çevirdik.

Bu ay: Hoparlörler

HOPARLÖRLER	İNCELENDİĞİ TARİH	FİYATI	SUBWOOFER	KONTROLLER	KONTROLLERİN YERİ	RMS DEĞERİ	İTHALATÇI FİRMA	SON KARAR
Genius Fantasia Fantasia SW-G-106	Eylül '99	46$	Var	V,S	Subwoofer	16 watt	Boğaziçi Bilgisayar (0212)217 29 29	Genius Fantasia iyi bir hoparlör seti; ama piyasada daha iyilerini bulmak mümkün
Jazz Speakers Game Beast	Eylül '99	45$	Var	V,S,T	Yan Hoparlör	16 watt	Multimedya (0212) 216 45 68	Game Beast, ucuz hoparlör arayanlar için oldukça iyi bir seçenek.
Creative Labs DTT 2500 Digital	Ekim '99	365$	Var	V,S,3D,T	Amfi Üzerinde	69 watt	Genpa(0212) 288 10 78 Multimedya(0212)212 98 50	Fiyatı sizi ürkütmesin yapabildiklerine karşın fiyatı hiçbirşey değil. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Philips MMS 320	Ekim '99	126$	Var	V,S,3D,	Uzaktan Kumanda	50 watt	Boğaziçi Bilgisayar (0212)217 29 29 Karma Donanım(0212) 233 30 30	Philips stereo sistemler için bugüne dek gördüklerimizin en iyilerinden PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Teac PoweMax 500	Ekim '99	69$	Var	V,S,,T	Amfi Üzerinde	22.5 watt	Sky(0212) 255 68 08	Piyasada bu fiyata bulabileceğiniz en iyi hopralör setlerinden biri. PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Teac PoweMax 1000	Kasım '99	225$	Var	V,S,3D,T	Uzaktan Kumanda	160 watt	Sky(0212) 255 68 08 Karma Donanım(0212) 233 30 30	Hem kaliteli, hem güçlü, hem de uygun fiyatlı bir ürün.
Yamaha MS50	Kasım '99	175$	Var	V,S,	Yan Hoparlör	40 watt	Sky(0212) 255 68 08	Stereo bir hoparlör seti arıyorsanız YST-MS50 verdiğiniz 175$'ın hakkını son kuruşuna kadar veriyor.
Jazz Speakers Vivid	Kasım '99	28$	Yok	V,S,3D	Yan Hoparlör	40 watt	Multimedya,(0212) 216 45 68	Hoparlöre verecek çok parası olmayanlar için uygun ve kaliteli bir seçim.
Genius SW 4.1Surround	Kasım '99	62$	Var	V,S	Subwoofer	40 watt	Boğaziçi ,(0212) 217 29 29	Genius SW 4.1 Surround, çift ses girişini oldukça ucuza sunuyor.
Yamaha YST-MS28	Aralık '99	86$	Var	V,S	Sub. + Yan H.	25 watt	Sky(0212) 255 68 08	Düşük fiyata iyi ses kalitesi alabileceğiniz en iyi üç hoparlörlü sistem PC GAMER EDİTÖR'ÜN SEÇİMİ
Jazz J-9902 5.1	Aralık '99	175$	Var	V,S,3D,T	Amfi + Uzaktan K.	68 watt	Multimedya,(0212) 216 45 68	J-9902 uygun fiyatıyla dikat edilmesi gereken bir ürün.

Belirtilen fiyatlar, ürünün incelendiği tarihteki fiyatlarıdır. Ayrıntılı bilgi için ithalatçı firmalarla bağlantı kurabilirsiniz
Açıklamalar: Kontroller: V=Ses ayarı; T=tiz ayarı; S=subwoofer bass ayarı; 3D=3D ayarı

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR

Öncelikle tüm okurlarımızın yeni yılını kutlarız. Artık bu sayfalara sığmayan mektuplarınız için teşekkürler. Sığsın ya da sığmasın önemli değil, *PC Gamer*'ın tüm okur mektuplarını cevapladığını bilmelisiniz. Milenyum ile birlikte upgrade ve 3D kartlarla ilgili sorular ağırlık kazanmaya başladı. Bu konuda da donanım sayfaları size yol göstermeye devam edecek.

S

Sevgili *Pc Gamer* çalışanları,
Derginizi beğeniyle ve istekle okuyorum. Gerçekten gelmiş geçmiş en iyi dergi, ancak bence tek sorun biraz uyum ve ne yazık ki PARA(Gözü kör olsun). Fiyatınızı anlayışla karşılıyorum sayfalarınızı dolar ile aldığınızı filan da biliyorum. (Dahi miyim neyim?) En azından 3,4 ay fiyatınızı sabit tutsanız daha iyi olurdu ama sizi de anlıyorum. Neyse sıkıcı bir yazıdan sonra esas konu olan sorularıma dönmek istiyorum. Donanımla ilgili birkaç takıldığım soru var, yanıtlayabilirseniz sevinirim.
1-Sistemim P2-350, 96 RAM, 4MB AGP S3 ve 4MB 3dfx, 16 bit ses kartı,15 inç monitör, 32X CD-ROM, 4.3 HDD, 33.6 Boca modem, bir de Asus P2B 4PCI EISA board. Bu makina beni ne kadar idare eder? (Gerçi biliyorum ama olsun :))
2-Yaz başlarında kasanın içindeki güç kaynağından tuhaf sesler çıkmaya başladı. Bilgisayarı açtığımda, bu sesler bir müddet duyuluyor daha sonraları kesiliyor. Bu neden kaynaklanıyor olabilir? Aygıt menüsüne bir ara güç yönetim desteği hatalı gözüküyordu. Daha sonra Asus CD-Rom'undaki board ayarlayıcı programı yükledim. O da hata veriyordu. Daha sonra format atınca aygıt yöneticisindeki hata kalktı, ancak şimdi daha uzun süreli sesler geliyor. Sizce sorun nedir? Mümkünse güç kaynağını mı, yoksa kasayı mi değiştirmem gerekiyor?
3-Yakın zamanda upgrade etmek istiyorum. 128 bit Creative ses kartı, TNT2 yada GeForce ve 56K modem almak istiyorum. Ancak board'da sadece 4 PCI var ve ISA'lar PCI kartlara gore daha pahalı. Artık ISA'ların üretilmediğini düşünürsek, board'u değiştirmem mi gerekiyor? (ISA'larla PCI'lar arasında ne gibi farklar var? Ben sadece PCI'ların 32 bit olduğunu ve ISA ların 16 bit olduğunu biliyorum. Başka farklar var mı? Ayrıca ben Voodoo'lardan yanayım onun için alacağım TNT2'ye OpenGL için 12 MB Voodoo2 takmak istiyorum, acaba bu mümkün mü? TNT2 güçlü bir kart ama bana göre bazı zaafları var.Yoksa Voodoo4'ü mü beklemeli? (Zaten okullar kapanınca alacağım)
4-Yakın zamanda bir scanner almak isitiyorum, önerebileceğiniz bir model var mi? Lütfen max $100 olsun. (Ben Mustek 1200A dan yanayım)
5-Bu sorum diğerlerinden farklı. Bizim okuldaki bilgisayar sınıfında 20 bilgisayar var.(Hepsi 486 ühühüü!) Ben bir bilgisayardan herhangi birine mesaj yollamak istiyorum. Bunu nasıl yapabilirim? (Windows'tan biliyorum, ama DOS'tan bir komutu varsa lütfen yazar mısınız?)
Sorularım sizin zamanınızı epey alacak gibi. Ancak eminim herkesin az da olsa merak ettiği konular. Şimdilik bu kadar. Dergi yaşamınızda başarılar...

—ZAFER YILMAZ, E-MAIL YOLUYLA


Mustek ucuz ve kaliteli ürünleriyle tercih edilen marka olmaya devam ediyor.

C

Sevgili Zafer,
Gerçekten çok haklısın. Gözü körolası para yüzünden dergimizin fiyatını, Amerika'ya bağlı olarak düzenlemek zorunda kalıyoruz. Çok uzun bir mektup yazdığın için, sorularına geçelim hemen.
1. Bu sistem, seni 2000'in ortalarına kadar kadar idare eder.
2. Güç kaynağından gelen sesler, genellikle soğutucu fandan kaynaklanır. Tabii ki sana kasanın ve güç kaynağının içini açıp fanı temizle ve yağla diyemeyiz, ancak bir teknik servise gösterirsen senin yerine bu işi yaparlar. Güç kaynaklarının fiyatlarının kasa fiyatlarına yakın olmasına bakarak, yeni bir kasanın daha iyi bir çözüm olacağını söyleyebiliriz.
3. Yeni bir hızlandırıcı kart almadan önce biraz daha beklemek mantıklı. Şu anda Creative Annihilator ve Leadtek Winfast GeForce 256 en baba kartlar. Ancak 3dfx'in de hazırlıkları bitmek üzere. ISA problemine gelince, senin de söylediğin gibi en önemli fark hızları. Sistemin daima en yavaş parçanın hızında çalıştığını düşünürsek, ISA'lardan bir an önce kurtulmak en iyisi. Bu da yeni bir ana kart almak demek.
4. Mustek, ucuz olması ve yüksek fiyat/performans oranı ile her zaman dikkat çeken bir marka. Ancak bizim tavsiyemiz, şirketin 1200CU modelini alman olacak.
5. Okulunuzda bilgisayarların birbirlerine bağlı olduğunu varsaymak durumundayım, çünkü bu konuda pek detaylı bilgi vermemişsin. Novell işletim sisteminde "send" diye bir komut var. Kullanımı "Send mesaj kime" şeklinde. Makineler birbirine bağlı değilse hiç gönderemezsin. başka bir işletim sistemi varsa bu durumda daha detaylı bilgiler göndermen gerekir.

S

Öncelikle TÜRKİYE'nin en sevilen,sayılan dergisi *PCGAMER*'ın 1. yaşını kutluyorum ve sizleri torunlarımızında okuduğunu görmek isterim. Her neyse sizlere sorularımı sormak istiyorum (bilgisayarım Celeron 333, 64 mb RAM, TNT1 ekran kartı, 3.2 GB harddisk 16 bit ses kartı, 33600 modem)
soru1 : Bilgisayarı upgrade etmek istiyorum, sizce öncelik hangisinde olmalı?
soru2 : Internet'ten zırt pırt düşmem ve yavaşlık olması ISS'den mi, Modemden mi, yoksa başka sebepler var mı?
soru3 : Sizce TNT1'in ömrü doldu mu. Bende 14 inç mönitör var, benim içinde TNT1 ömrünü tamamladı mı?
soru4 : GeForce sizce TNT2 Ultra'ya tercih edilir mi?
Sorularımı yanıtlarsanız sevinirim. Esen kalın, bye.

—Aykut ÖNCÜ, E-MAIL YOLUYLA

C

Sevgili Aykut,
Beğenileriniz, bizler için en büyük itici güç. Her zaman daha iyisini yapmayı kendimize amaç edindiğimiz için de, umarız, torunlarınıza da en yeni oyunları ve en güncel donanım bilgilerini ulaştırmaya devam edeceğiz. Hemen sorularına geçiyorum.
1. Bizce upgrade'e bir hard diskle başlamalısın. 10,2 GB bir hard disk bu aralar oldukça uygun fiyatlara bulunabilir. Hemen ardından da RAM'ini arttırırsan iyi olur, ancak RAM fiyatlarının el yaktığını da unutmamak gerekir.
2. Bütün saydıkların düşmelerinde sebep olabilir. Öncelikle, hattın gürültülü olabilir. ISS'in de yoğunluğuna bağlı olarak düşmeler sık sık olabiliyor. Ya da evinin bağlı olduğu PTT santrali de düşmelere neden olabiliyor. Öncelikle kendi hattını kontrol etmen gerekir. Eğer hattın temizse, belki de ISS'ini değiştirmen gerekiyordur.
3. TNT1'ler ömürlerini doldurdu demek biraz haksızlık olur. Ancak artık üretilmediklerini bilmek ve yeni çıkan kartları takip etmekte fayda var. 14 inç monitör için birşey demiyeceğim. Ancak oyunları ta içinde his-

YARDIM MI GEREKLİ?

Bir donanım sorununuz ya da yorumunuz varsa bize yazın:
Donanım, PC GAMER-TÜRKİYE, Büyükdere Caddesi Hür Han 15/A Kat 4 80260 Şişli/İstanbul

ya da e-mail atın:
donanim@pcgamer.com.tr

setmek istiyorsan, 17 inç bir monitör düşünmeye başlasan iyi olur.
4. Şu anda GeForce'u olan bir kart, her türlü karta tercih edilir. Bu ayki donanım haber köşemizde, bu soruya benzer birkaç soruyu, oyun gurularına sorduk. Onlar da GeForce dediler.

S **Sevgili Pc Gamer ekibi,**
Ben de derginizi zamanım oldukça her ay almaya çalışan biriyim. Ayrıca Gölcük'te oturuyorum. Sistemimi açıklayayım: Celeron 366, 128Mb SD-RAM, 14"Monitör, 16MB RivaTNT, SB Live! Value, BX Tomato, 40X Creative vs... gibi bir sistemim var. Sorum bu sistemimi:
1. AMD Athlon 700 MHz x86 uyumlu, Gigabyte BX AMD anakart, 17"Sony, 768 MB SD-RAM, GeForce 256 Creative, 52X Creative, SB Live! Platinum, Creative FPS 2500, ISDN Hayes, Sony DVD gibi bir sistemle değiştireceğim. Bu sistem beni kaç sene idare eder?
2. ISDN Modemi doğru seçmişmiyim. Sanal santraller hakkında bilgi verebilirmisiniz?
3. Bana iyi bir MP3 sitesi önerebilirmisiniz?
4. 12 + 12 3dfx SLI yapmak istiyorum. Hangi 3dfx'leri önerirsiniz. (Sadece 3dfx isteyen oyunlar için yapmak istiyorum.)
5. Voodoo 4'teki T-Buffer özelliği ne kadar mükemmel.GeForce'u oyun ve program uygulamaları bakımından geçebilirmi?
En kısa sürede cevabınızı bekliyor. şimdiden tüm PCGamer çalışanlarına teşekkür ediyorum.

—Kaan TORUN, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Kaan,
1. Saydığın özelliklerdeki bir bilgisayarı almaya giderken Ferrari'ni park edecek bir yer olmasına da dikkat et. Bu bilgisayar seni oldukça uzun bir süre idare eder, merak etme.
2. Modemini ISDN seçtiğine göre, sizin oralara kadar ISDN hat geliyor olmalı. Bu durumda Hayes markalı modemler, en iyi seçim olacaktır.
3. Şu an için en çok tercih edilen MP3 sitesi, www.audiofind.com. Tabi arama motorlarından "MP3" sitelerini aratırsan, karşına daha bir çok site çıkacağını da belirtelim.
4. SLI bağlantı yapmak istiyorsan, Diamond ya da STB'nin Voodoo2 işlemcili kartlarını tercih etmen doğru olacaktır.
5. Voodoo4 henüz piyasaya çıkmadı. Çıktığı zaman da, onu herkesten önce inceleyecek olan biziz. T-Buffer özelliği bile henüz netleşmedi. Dolayısı ile bu konuda yorum yapmak çok havada kalacaktır. Ama eğer söylenenler hayata geçirilirse, yeni Voodoo'ların gerçekten de piyasanın hakimi olacakları kesin.

S **Sevgili PCGamer editörlerine,**
1. Geçen hafta Yazıcıoğlu'ndan Apache 56K Internal Modem aldım. Gittiğim yerde modemin kutusu açıktı. Kapalısı var mı diye sorduğumda garanti maksadıyla, satacakları bütün ürünleri etiketlediklerini söylediler. Önceden içime sinmedi fakat daha sonra gittim ve modemi aldım; çünkü en ucuz yer orasıydı ve çok hevesliydim. Karta baktığımda üzerinde toz yoktu ve hiç kullanılmamış orijinal bir CD gibi kokuyordu. Kısacası bana kullanılmamış izlenimi verdi. Sizce iyi mi ettim yoksa kötü mü? Şu anda bu modemi birine satarak Mavi Donanım'dan fiyatı ne olursa olsun (güvenli olsun) babalar gibi bir modem almayı düşünüyorum. Siz ne dersiniz?
2.Bir modemin 56K olup olmadığını (yada herhangi bir modemin hızını) test programıyla anlamak mümkün müdür? Çünkü bence eğer modem kullanılmışsa büyük ihtimalle modem bir arızadan dolayı daha yavaşlamıştır. Size bu mail'i göndermemin asıl nedeni de bu zaten.
3.*The Sims* nerede?
Başarılarınızın devamını diliyorum.

—ÖNDER BALKIR, E-MAIL YOLUYLA


GeForce oyun dünyasına, gerçek bir bomba olarak düştü. O artık oyun severlerin yeni sevgilisi.

C Sevgili Önder,
Elbette ki hiç kimse, yeni bir ürün aldığında, bunun daha önce kullanılmış olmasını istemez. Sen de bu isteğinde sonuna kadar haklısın. Ancak firmaların garanti vermedikleri bir ürüne bakım yapmaları da pek mümkün değil. Bu nedenle de firmalar, stoklarındaki malları barkodlarlar. Bunu yapabilmek için de, tabii olarak ürünün paketini açmak durumunda kalıyorlar. Bu yönden için rahat olsun. Ancak bir mal alırken, arkasında teknik desteğin ve satış sonrası hizmetlerin olup olmadığını da araştırmak ve güvenilir yerleden mal almak daha iyidir. Bence, eğer modemin problemsiz çalışıyorsa, değiştirmene gerek yok. İkinci soruna gelince, tabii ki bir modemin hızını test edecek programlar mevcut. Ancak modemlerin hızlarını kullanarak azaltamazsın. Modem ya kendi hızında çalışır, ya da çalışmaz. *The Sims*'in hemen çıkmasını biz de isterdik ancak, Maxis bu oyunu ocağın sonlarına doğru çıkaracağını duyurdu. Sanırım o zamana kadar sabretmemiz gerekecek.

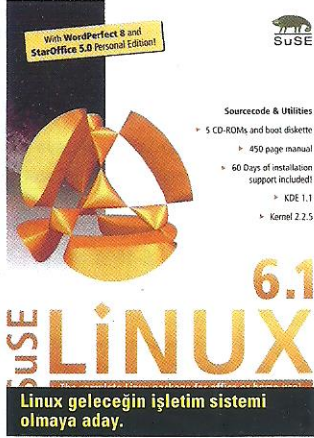
S **Sevgili Donanım servisi, Benim size birkac sorum olacaktı:**
1.Size asağıda verdiğim özelliklerde her parçanın markasını ve telefonunu yazar mısınız? (toplamı 2100 doların altında olsun please (azcık geçebilir))
128 MB RAM, 15 gigabyte harddisk (yanlışsa lütfen gülmeyin), tv-out'lu bir 3dfx kartı (yeni çıkanlardan ve güçlü) olsun, 8X DVD, 56K modem, kablosuz klavye ve mouse, 5-6 hoparlörlü bi sistem, 19" monitor, TV-Radio karti.
2.Compac Presario 5260'ın bir incelemesini yapar mısınız?
3.Tv-out ne demek? (dalga geçmeyin)
İlk yazım oldugundan biraz heyecanlandım lütfen cevabınızı Ocak sayısına yazınız

—ATIL CAN (ZeUs), E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili ZeUs,
1. RAM konusunda herhangi bir markadan bahsetmek doğru olmaz. Diğer bileşenler için önerilerimiz: Hard disk Maxtor ya da Western Digital, ekran kartı Creative GeForce ya da 3dfx Voodoo3 3500, DVD-ROM Creative ya da Pioneer, modem Diamond ya da US Robotics, klavye ve mouse Logitech, hoparlör seti Creative, monitör Nokia ve TV kartı Aver Media.
2. Sistem incelemeleri daha çok kardeş dergimiz Computer Shopping'in ilgi alanına giriyor. Bu isteğinizi onlara iletiyoruz.
3. Tv out, kısaca monitörde gördüğünüz görüntülerin, bir kablo aracılığı ile televizyona aktarılması özelliğidir. Özellikle bilgisayarda film izlemek yerine TV'de izlemenin çok keyifli olduğunu da belirtmeliyiz.

S **Selam sevgili PC GAMER çalışanları... Sorularıma geçmeden önce tüm çalışanlarınızın yeni yılını en içten dileklerimle kutlarım. Benim problemim *Rainbow Six Rogue Spear* ile... Bu lanet mükemmel oyun benim bilgisayarımda çalışmıyor. Benim; P2 400 işlemci, 128 RAM, Diamond Viper 550, Quantum harddisk (2.1) ve 40 hızlı Pioneer DR-744'dan oluşan bir donanımım var. *Rogue Spear*, malesef ki, ya ilk bölüm bittiğinde "RUN TIME ERROR" hatası veriyor, ya da ilk bölüme bile başlamıyor. Diamond Viper ve tüm TNT'cilerin faydalanmasını önerdiğim ve www.nvidia.com'daki, "2.08 AGP Detenator" sürücülerini indirdim. Sürücüler aslında mükemmel, problemli olan bir çok oyunda bana yardımcı oldu (*Fifa2000, Nba2000* vs..) Neyse sonuçta ben Rogue Spear'ı oynayamıyorum. Bana biraz yardımcı olursanız çok sevinirim...**

TEKNİK SORULAR ve CEVAPLAR



Linux geleceğin işletim sistemi olmaya aday.

Elimde bu ayla birlikte tam 12 sayınız var ve bu böyle devam edecek kalitenizden ödün vermediğiniz sürece...
Tüm dergi çalışanlarına sevgi ve saygılar...

—İLKER BAYRAKTAR, E-MAIL YOLUYLA

C Yeni yıl dileklerine biz de katılıyoruz. Yeni yılla birlikte en son oyunların da çıkması hepimizi sevindiriyor. Senin sorununa gelince, Windows'unda problem var gibi görünüyor. Sanıyorum sistemini formatlayıp, baştan kurmanın zamanı gelmiş. Ayrıca, piyasada Rainbow Six'in pek çok beta versiyonu dolaşıyor. Bir ihtimal, sendeki de beta versiyonu. Bu da problemlere yol açabilir.

S **Selam,**
Benim 200MMX, 80 MB RAM'lik ACER ASPIRE marka bir bilgisayarım var. Bilgisayarın üstünde onboard olarak 2MB ATI ekran kartı var. Ben buna daha sonra bilmeden hem 3Dfx hemde ekran kartı olan 4MB MATRONIX marka bir ekran kartı aldım. Bu iki kart birbiriyle çakışıyor. Mesela, NFS3 bazen çalışıyor bazen çalışmıyor. Ben bu kartı çıkartıp yerine VOODOO III 2000 16MB PCI almayı düşünüyorum. Yine bu alacağım kart ATI ile çakışır mı? Jumper ayarlarından ATI kartı iptal etmeye çalıştım ama olmadı. Bunu yapmanın başka bir yolu varsa bana söyler misiniz ve bu iki kart aynı anda çalışır mı?
Sorularıma cevap verirseniz sevinirim.

—ALDEMİR APARİ, E-MAIL YOLUYLA

C On board kartlar, bir yükseltme imkanı doğduğunda her zaman karşımıza bir engel olarak dikilirler. Upgrade zevkimizi, sevimsiz çakışma mesajları ile berbat ederler. Ancak senin problemin kolaylıkla halledilebilecek bir sorun. Tek yapman gereken Windows ayarlarını biraz kurcalamak. Denetim masasından (Control Panel) sistemi (system) seçip, artık çalışmasını istemediğin kartının özelliklerine (properties) giriyorsun. Orada en altta, "Tüm donanım profillerinde var" (Exist in all hardware profiles) seçeneğini kaldırıyorsun. Artık istediğin kartın keyfini sürebilirsin.

S **Selam**
PC Gamer çalışanları,
Derginiz cok guzel bir dergi, bir de fiyatı artmasa... Ama boyle bile tartışmasız Turkiye'nin en iyi oyun dergisisiniz. Lafı fazla uzatmadan sorularıma geçmek istiyorum.
1. Ufacık bir sorun, bilgisayarımın Keyb Tr komutundan sonra takılıp kalmasına neden oluyor. Ctrl+Alt+Del tuşlarına basınca, OE de özel bir durum oluştu gibilerinden mavi bir ekran çıkıyor ve ondan sonrada bilgisayarımı power switch'inden kapamak zorunda kalıyorum. Bilgisayarı formatladım ve hatanın hardware'den kaynaklandığına şahit oldum. Yani bilgisayar yine açılmıyordu! Ben sorunun taktığım 10/100 Mbit'lik Genius ethernet kartından kaynaklandığını düşünüyorum. Aslında normalde de ethernet kartı enabled olduğunda bilgisayar 2 dakikadan daha uzun sürede açılıyordu ama bu tamamen takılıyor. Bu sorun ben birgün GP 500 oynarken elektriklerin gitmesinden sonra ortaya çıktı. Soruna neden olabilecek hardware'lerin Asus V3800, Ethernet kartı veya Sound Blaster Live! olduğunu düşünüyorum.Buna bir çözüm bulabilirseniz sevinirim.
2. Bir diğer sorum ise Red Hat Linux 6.0, Windows 98 SE'nin ne derece yerini tutabilir? (Not: İleri düzey bir kullanıcıyım) Linux'u temin edebileceğim bir yer söyler misiniz?
3. Son bir soru olarakta Unreal'ı Bansheenin OpenGL driver'ı ile oynayınca acayip yavaş oluyor ve Direct 3D ile çalıştırınca hızlı fakat ekranın en sol üst köşesinden normal ekranda olacağının 1/4'ünü gösteriyor. Ne yapmam gerek? Sorularımı yayınlarsanız çok sevinirim.

—ÖZGÜN GÜLERMAN-KEREM TAŞER, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Özgün ve Kerem
Göstermiş olduğunuz ilgiye teşekkürler. Fiyatlar konusunda yapılabilecek herşeyi yaptığımızı bilmelisiniz.
1. Bu tip hataların, genellikle yanlış yüklenmiş bir sürücüden kaynaklandığını söyleyebiliriz. Bir kez de Windows'unuzu yeniden kurup, hiç bir sürücünüzü yüklemeden bir deneyin.
2. Linux'u Internet'ten ücretsiz olarak indirebilirsiniz. Tabii saatler süreceğini söylemek lazım. Bunun yanı sıra, bir çok büyük yazılım firmasının Linux'undan da bahsedebiliriz. Bunlara verilecek en iyi örnekler Corel ve SuSe. Eğer Internet uygulamaları çalıştırmayacaksanız, Linux'un çok da gerekli olmadığını belitmeliyiz. Ama Internet üzerinde Linux ile sağlayabileceğiniz güvenliği başka hiç bir işletim sistemiyle elde etmen mümkün değil.
3. Ayarlardan, full screen'i seçerseniz, 1/4 ekran sorununuz düzelir. OpenGL konusuna gelince... Banshee'nin OpenGL performansı, tüm 3dfx kartlarında olduğu gibi oldukça zayıf. Ancak MiniGL isimli sürücüyü yüklerseniz bu tip oyunları oynayabilirsiniz. Ama çok da yüksek bir performans beklememek gerekiyor.

S **Selam,PC gamer dergisini her ay alıyorum ve çok beğeniyorum..Bu size ilk e-mail'im umarım cevaplarsınız.. Bilgisayarımın özellikleri... Pentium III 450, 64 MB RAM, 16 MB 3dfx Diamond Monster Voodoo 2, Sorularım....**
1. Need For Speed 4 oyununu install ediyorum.. 3dfx kartını tanımasına rağmen oyunu başlattığımda ses var görüntü bozuk ve anlamsız çizgiler var...Ne yapsam olmadı..
2. Indiana Jones 3D oyunu bu sistemdeki bilgisayarımda software olarak çıkıyor ve 3dfx kartını tanımıyor.. Sorun ne olabilir? (Diğer bilgisayarım Pentium 133, 16 MB RAM, 6 MB voodoo 1 3dfx kartı, S3 2 MB ekran kartı ile çalıştı... Buna ne diyeceksin...!)
Cevaplarınız için şimdiden teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılar.....

—CÜNEYT EROL, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Cüneyt,
Dergimizi beğenmen bizleri çok mutlu etti. Beğenilerinize layık olmaya çalışıyoruz. Her iki oyun da benzeri şekilde problemler olduğuna göre, sorunun 3dfx driverlerinin güncelenmemiş olmasından kaynaklanıyor. Bizce en kısa zamanda Diomond'un sitesine bağlanıp, güncel sürücüleri edinmelisin. Ondan sonra problemlerin çözülecektir.

S **Merhaba,**
Derginizi her ay aksatmadan takip ediyor ve üstün başarılarınızın devamı diliyor, sorularıma geçiyorum:
- Şu sıralar bayağı konuşulan şu Dolby digital, ac-3, Dolby pro logic surroud terimlerini açıklar mısınız?
- SB Live! Player ve DTT2500 digital hoparlör seti sanırım ek bir kablo aracılığıyla bağanabilyormuş ve bu kabloda 2 ürünün de paketlerinden çıkmıyor; kullanıcı bunu dışarıdan sağlıyormuş. Bu kabloya Y-Kablo deniyor. Bu kablo nasıl bir şeydir, ses kaybına yola açarmı ? (digital mi ,analogmu ?)
Teşekkürler

—MadLoRD, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Madlord
Dergimizin fanatiklerinden olmana sevindik. Biz de iyi niyetlerimizi sana sunuyor, cevaplarına geçiyoruz.
- Bütün bu terimler, Dolby firmasının, kendini kabul ettirmiş 3 boyutlu ses kalitesi standardının değişik versiyonlarını ifade ediyor. 3 boyutlu ses için en az 4 hoparlörden oluşan bir sistem kurmak gerekiyor.Tabii ki bu yeterli değil. Bu hoparlörleri sürebilecek bir de Sound Blaster Live! olunca değmeyin keyfine.
- SB Live! ve DTT2500, senin de dediğin gibi özel bir kablo ile birbirle-



Her zamanki gibi bir Quake III: Arena screenshot'ı donanım sayfasında yerini aldı

rine bağlanırlar. Bu kablonun hoparlör setinden çıkması gerekirdi. Çıkmaması garip. Bahsettiğin kablo ile ancak analog bağlantı sağlayabilirsin. Dijital bağlantı içinse farklı bir kabloya ihtiyacın var.

S **Merhabalar sevgili PCGAMER çalışanları, Bu size ikinci mailim ama siz beni hatırlamazsınız. Derginiz her zamanki gibi bir oyun ve bilgisayar severin butun ihtiyaçlarını karşılayacak kapasitede ve dalınızda Türkiye'nin en iyisi olduğunuzu söylemek sanırım yanlış olmaz. Herhalde ortalık bayağı kayganlaştı ben sorularıma geçeyim:**
1- Acaba piyasadaki overclocka en uygun Riva TNT2 kart hangisi? En ucuzu hangisi? Overclock'a en uygun olanlar arasında en ucuzu hangisi? Performans/fiyat oranı en yuksek olan hangisi?
2-Savage4 kartlar rivaTNT 'den daha mı iyi? (TNT2 Değil TNT)
3-Ya bu SB Live! Value'nun kaç çeşidi var? Yoksa o çeşitler Value'nin değil de genel olarak mı? Ben bi yerlerde sanki SB Live! Value 1024 falan gibi bi şeyler duydum aslı nedir?
4- Ram'lerin fiyatları ay yolunu yarıladı gidiyo. Neden düşeceğine artıyo bu fiyatlar?
5- Ekran kartım Diamond Viper V550. Quake 3 Arena Test oynarkene openGL extensions seçeneği açıkken bazen görüntüler bozuluyor (sanırım kaplamalarda bi sorun çıkıyor) bazen de her şey güllük gülistanlık oluyor. En son sürücülere sahibim. Zaten daha önce de bu soruyu size sormuştum ve demiştiniz ki sürücülerini yenile. İşte yenilememe rağmen bazen (her zaman değil) aynı sorunu yaşıyorum. Ne yapayım? Sorun nerde? Bayaca soru oldu heralde. Umarım yanıtlarsınız. Lütfen beni engin bilginizden mahrum bırakmayın. Aslında zaten öyle olacağından emin olsam da söyleyeyim:
Yayın hayatınızda başarılar!!

—ARDA ÇEŞMECİOĞLU, E-MAIL YOLUYLA

C Her zaman övgü ve eleştirilerinizi bekliyoruz. Bu sayede sizlere en iyisini sunmamız mümkün oluyor. Aslında öyle olacağından eminiz ama sana da hayatınızda başarılar :)
1- TNT2'lerin overclock edilmesi konusunda belli bir kart ismi vermek zor. Speed Runner programının desteklediği herhangi bir kart olabilir bu. Bu arada WinFast TNT2 kartı, fabrika çıkışı olarak overclock edildiği için oldukça hızlıdır. Ancak daha fazla overclock edilmesi pek doğru değil.
2- Savage 4, TNT'ye göre biraz daha başarılı bir grafik işlemcisi. Performansları ise birbirlerine oldukça yakın.
3- SB Live! ve daha ucuzlatılmış versiyonları var. SB Live! Value, OEM olarak satılan, ekstra programları olmayan versiyon. Bir de SB Live! Platinum ve Player var. Platinum, CD-ROM yuvasına takılan kontrol paneliyle birlikte gelen bir versiyon. Player ise ucuz fiyatı ve müthiş yazılım desteğiyle tüm oyuncuların isteyebileceği bir ses kartı.
4- Son zamanlarda yaşanan depremler, Uzakdoğudaki ekonomik kriz, en büyük RAM üreticisinin fabrikasında yangın, daha başka sebep ister mi sin? Yoksa bu kadarı yeterli mi?
5- Bunun bir çok nedeni olabilir... En büyük ihtimal, oyunun test aşamasında olması nedeniyle henüz tüm problemlere bir çözüm bulunamamış olması. Ama Quake 3 ve Diamond Viper arasında bir uyumsuzluk probleminin söz konusu olması da mümkün.


İşte her oyun severin baştacı olan ses kartı SB Live!

S **Önce bir merhaba diyeyim dedim, derginizin her sayısını takip etmeye çalışıyorum. Donanım kısmına yabancılık çeksemde.. Çünkü fazla bilgim yok.. Diğer bölümleri çoook seviyorum.... Direk konuya girmek istiyorum.... Bilgisayarım son zamanlarda bana yetmemeye basladı.. Bazı çizim ve hesap programlarında veya oyunlarda yetmiyor artık.. Ben de upgrade etmeye karar verdim.. Yenisini almak cok saçma olurdu herhalde... Bilgisayarım, Escort genç-166cpu...pentium-166/ 512k, board... intel vx (socket 7), harddisk.. 2.5 GB, RAM..16 MB SDRAM, ekran kartı... 2 MB SGRAM (s3 virge/dx)**
Öncellikle sorunumun RAM'da olduğuna karar verdim.. Onu 128 MB yapmak istiyorum, ve CPU'yu da Pentium III-450. Fakat bunun benim mainboard tarafından desteklenip desteklenmeyecegini bilmiyorum açıkçası.. Kitabına baktım, bilgisayarımın.. Şu jumper'larda 233'a kadar birseyler yazmıs.. Close-open falan... Orada birinci sorunum var, eğer desteklemezse ne almalıyım... Buna karsın hardisk'imde oynama yapmak istemiyorum.. En azından yeni bir ekran kartı almak istiyorum.. Paramı ona vermek istiyorum.. 16 MB Voodoo 3 2000 PCI almak istiyorum.. Bunları hardiskimi arttırmadan yapabilir miyim... Sanırım bunların toplamı 600-700 $ civarında olacak.. Son sorum bilgisayarımın markası Escort olduğu için acaba kendi servisine mi gitmeliyim.. Oradan daha pahalıya mal olacağını düşünüyorum.... Sorunlarımı sizi bir bilgisayar kullanıcı dostu olarak anladıgım için açık açık yazmaya calıştım.. Eğer yardımcı olursanız sevinirim.. Sanırım çoook uzun oldu.. Sevgilerle

—FERRUH TOKTAŞ, E-MAIL YOLUYLA

C Sevgili Ferruh,
Bir upgrade olayına girmen dolayısı ile seni tebrik etmek isterim. Bu devirde upgrade öyle her babayiğidin harcı değil. Ama yanlış başlamışsın işe. Elindeki bilgisayarı yükseltmeye çalışman, ancak kasayı tamamiyle değiştirmenle olur. İlle de bu şekilde olsun diyorsan, o zaman en iyisi güvenebileceğin bir teknik servise başvurmandır. Aksi takdirde takılan parçaların senin istediğin kalitede olmayabilir. Anakartını, bu şekilde kullanman ne yazık ki mümkün değil. Bu arada senin ana kartına uygun RAM bulmakta güçlük çekeceğini şimdiden söyleyeyim. Sana yeni bilgisayarınla mutlu bir hayat dileriz.

PCG

CÜNEYT HALU



UZATMA DAKİKALARI

ADD-ONS • SENARYO DİSKLERİ • UPGRADE'LER • PATCH'LER

Half-Life: Opposing Force ve Biz

Half-Life'ın klasik konusuna çok fazla birşey eklemeyen, ancak yine de 1999 Yılın Oyunu ödülünün boşuna verilmediğini kanıtlayan bir görev paketi.

Yılbaşına yaklaştığımız (tabii siz bu yazıyı okuduğunuzda herhalde yeni "milenyuma" girmiş olacağız) şu günlerde oyun firmaları da boş durmuyorlar. Tatil sezonu yaklaşırken herkeste bir voliyi vurma sevdasıdır almış gidiyor. Bu gibi dönemlerde oldukça dikkatli olmak lazım, çünkü geliştirici şirketler "Oyunu piyasanın en hareketli olacağı zamana yetiştirelim" derken yapılması mecburi olan birçok testi es geçip oyunu resmen yarım yamalak bir şekilde piyasaya sürme gaflet ve dalaleti içine düşebiliyorlar. Aslında tabii son kullanıcılar olarak bizim de yapabileceğimiz fazla birşey bulunmuyor, 1-2 ay geçtikten sonra 20MB'lık bir yama çıkarmalarını beklemekten başka...

Bu ay uzun zamandan beri ağzımızın suları aka aka beklediğimiz birçok oyun piyasaya çıktı (ismi lazım değil, ama hani şu adı Quake ile başlayan arkadaş). Ancak kafamızı onlardan kaldırabildiğimiz ender anlarda diğer oyunların yüzüne bakma fırsatı bulabiliyoruz. Bu ayın ağır topları arasında tabii ki *Quake III Arena, Unreal Tournament, Odium* ve *Half-Life: Opposing Force*'u görüyorum. *Half-Life: Opposing Force* hakkında zaten bütün yazı boyunca başınızı şişireceğim, ama öncelikle benden hiç beklemediğiniz bir şekilde değişik türden bir oyuna da ucundan değinmek istiyorum.

Dergimizin haberler kısmında birkaç kez kısa haber olarak geçtiğimiz ve 2-3 ay önce de CD'mizde demosunu verdiğimiz bir oyun. Odium. Ben demolar konusunda malesef biraz maymun iştahlıyımdır, nasıl olsa son versiyonu değil diye... Yarım saat, haydi bilemediniz en fazla bir saat oynayıp bırakırım. Odium'da ise bırakamamıştım! Bütün olarak bir tek bölüm bile olmamasına rağmen 1-2 günlük bir kasış sonunda bitirdiğim demo hevesimi kursağımda bırakmıştı ve "Neden daha uzun yapmamışlar şu demoyu?" diyerek resmen üzülmüştüm. Üstelik strateji oyunlarıyla aramın çok da iyi olduğu söylenemez (severim ama açıkçası pek beceremem). Ancak *Fallout 2*'den beri sıraya dayalı stratejilere bir sempatim var. Zaten Odium da *Fallout 2* ve *X-Com*'un bir birleşimi olarak niteleniyor. Çok basit ve eğlenceli bir arayüzü, güzel grafikleri ve sürükleyici bir konusu var. Daha ne bekleyebiliriz ki? Bu oyuna gerekli sevgi ve şefkati gösterin derim.

Quake III Arena ve *Unreal Tournament* arasındaki amansız çekişmede birkaç laf da ben edeyim, ortalık iyice bulansın. Bana kalırsa (hoş *Quake III Arena*'yı alalı daha bir gün oldu ama) *Unreal Tournament* biraz daha eğlenceli bir oyun, tabii aradığınız şey "eğlence" ise... Ama gerçekten zorlayıcı ve muhteşem grafikli bir DeathMatch/Multiplayer oyunu istiyorsanız o zaman gidip *Quake III* Arena alın derim. *Quake III Arena*'da tam olarak tanımlayamadığım bir "*Quake* duygusu" var, yani John Carmack ve ekibinin başının altından çıktığı hemen belli oluyor. "İşte bu *Quake*!" diyorsunuz. *Unreal Tournament* ise çok daha zevkli, zaman zaman daha basit, hatta bazen komik bile olabilen bir oyun.



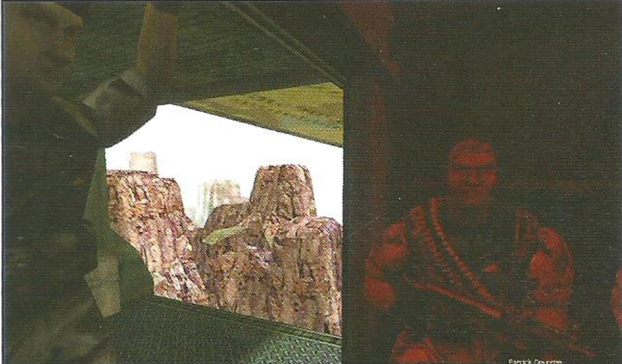
Bu elektrik dalgalarının menzili içinde biraz beklerseniz ölüyorsunuz. Bu yüzden zaman geçirmeden asma kat yardımıyla yukarı çıkın

Bir de *Unreal Tournament*'ın kullanıcı arayüzü çok hızlı ve çok başarılı. Windows benzeri bir arayüz var ve oyunu kaydetme/yükleme yöntemi çok güzel. *Quake III* Arena'da ise (tam emin değilim ama bana öyle geldi) farklı kişiler oynarken her seferinde isminizi bir daha yazmanız gerekiyor ve kişisel bir başarı grafiği tutmanız mümkün değil. Aynı makinada oynayan insanlardan biri bir bölümü geçtiği zaman diğeri de o bölümü serbestçe oynayabiliyor. Neyse, bu konu hakkında daha sonra konuşalım, bu kadar geyik yeter. Şimdi asıl konumuza girmemiz gerekiyor, yani *Half-Life: Opposing Force*'a...

Uzun zamandır yabancı dergilerde ve Internet'te çarşaf çarşaf reklamları verilen *Half-Life: Opposing Force*, Valve ile Sierra'nın gözbebeği *Half-Life*'ın ilk yasal görev paketi olma şerefini taşıyor. Yalnız arkadaşlar biraz kaprisli davranmışlar: *Opposing Force*'u kurabilmeniz için *Half-Life Game of the Year Edition*'a sahip olmanız lazım. Durun, hemen telaşa kapılmayın! Game of the Year Edition denen şey, Half-Life 1999 başlarında hemen hemen herkesin oybirliğiyle Yılın Oyunu seçildikten sonra piyasaya çıkarılan ve *Team Fortress Classic*'i de içeren bir sü-



Helikopterde giderken felaket bir geyik dönüyor. Özellikle arkadaşlarınızın ağız ve baş hareketleri çok güzel ve gerçekçi yapılmış.


Oyunun başındaki demodan aldığım bir görüntü. Burada diğer Johnny'lerle birlikte operasyon bölgesine gidiyorsunuz. Az sonra başına geleceklerden kimsenin haberi yok


Zavallı güvenlik görevlisi ilk yardım aletine ulaşamamış gibi görünüyor. Ama zaten o ulaşabilseydi bize ne faydası olurdu ki? Bu arada ilk silahımız olarak levye değil, İngiliz anahtarı olduğuna dikkat edin.

rüm. Yani uzun lafın kısası, birkaç yama yükleyip versiyon güncellemesi yaptığınızda sizin *Half-Life*'ınız da zaten *Game of the Year Edition* olmuş oluyor.

Half-Life: Opposing Force'ta yine Black Mesa araştırma merkezindeyiz ve yine ortalıkla abuk subuk yaratıklar dolaşıyor. Oyunun eleştirilebilecek birkaç noktası varsa bir tanesi de bu: yeni denilebilecek çok şeyin olmaması. Uzun süre oynama fırsatı bulamadım; ama gördüğüm kadarıyla mekan aynı, yaratıklar aynı... Ama eminim oyunun ilerideki bölümlerinde değişik şeyler çıkıyordur. Sadece yeni bir senaryo yaratmış gibi olmak amacıyla girişteki demoları değiştirmişler ve biraz uzun tutmuşlar. *Opposing Force*'ta orijinal *Half-Life*'ta tuttuğunuz tarafın karşı tarafında yer alıyorsunuz (zaten görev paketinin adı da buradan geliyor), yani Gordon Freeman'ı etkisiz hale getirmek için yollanan askeri birlikte bulunuyorsunuz. Oyunu 360 derece tersten oynarken Amerikan askeri Johnny'yi canlandırıyorsunuz ve oyunun girişinde (hatta alıştırma kısımlarında bile) "üstünüz" olan asker size demediğini bırakmıyor. Bu intro kısımlarını izlemek gerçekten zevkli, güzel hazırlamışlar.

Arayüzde yine güzel değişiklikler var, oyun *Team Fortress Classic*'te de olduğu gibi Custom Game şeklinde açılıyor. Menü renkleri, HEV renkleri falan hep değişmiş. Ama bunların çok köklü değişiklikler değil, yüzeysel şeyler olduklarını görüyoruz. Orijinal Half-Life'ta da olduğu gibi, oyunun en can alıcı özelliği önceden belirlenmiş olaylar (yani siz belli bir hareketi yaptığınızda meydana gelen şeyler, bir çizgiyi aştığınızda tepenize bir merdivenin çökmesi gibi). Bunlar gerçekten çok güzel ve insanı saran bir atmosfer yaratıyor. Mesela hiç beklemediğiniz anda bir köprünün yıkılması sizi koltuğunuzdan rahatlıkla zıplatabilir.

Oyundaki bilmecelerin bazıları çok akıllıca hazırlanmış ve çözmesi zevkli, bazıları ise saçma bir şekilde zor ya da anlamsız. Mesela ilk bölümün başlarında geçtiniz bir köprü arkanızdan yıkılıyor ve altınızda bulunan zehirli atıklar birden yükselmeye başlıyor. Buradan nasıl kurtulacağınızı akıl edip başarmak çok zevkli. Ama 5 dakika sonra bir konveyör ve onu kontrol eden bir kolla karşılaşıyorsunuz ki, şu yazıyı yazdığım sırada açıkçası orasının nasıl geçileceğini henüz keşfedemedim. Zaten o yüzden de çamur atmaya çalışıyorum, "çok saçma bilmeceler var" diye...

Sonuç olarak *Half-Life: Opposing Force* meraklılarını oldukça tatmin edecek başarılı bir görev paketi. Kendi adıma ben de uzun süre oynayacağımı tahmin ediyorum. Bekleyelim ve görelim.

PCG

PATCH'LER

DRIVER Upgrade (GT Interactive):Bu yama ile birçok konuya çözüm getirilmiş. San Francisco'daki D3D TNT bozukluğu düzelmiş, TNT D3D'de lastik izlerinin bilgisayarı kilitlemesi giderilmiş ve müzik parçaları artık tekrar tekrar çalabiliyor. Grand Central Station görevinin üçüncü kısmında FMV'nin iki kez çalması da düzeltilmiş. Ayrıntılar için readme.txt dosyasına bakabilirsiniz.

DESCENT 3 V. 1.2 (Interplay Productions): Robotlarda hareket esnasına bulanıklık ve power-up parlamaları gibi Pentium III destekli numaralar eklenmiş. EAX 2.0 desteği getirilmiş ve yol bulmayla ilgili küçük bir yapay zeka hatası düzeltilmiş. Netgame'e katıldıktan hemen sonra F7'ye basmanız artık oyunun çökmesine neden olmuyor. Network performansı da genel olarak artmış. Ayrıntılar için readme.txt dosyasına bakabilirsiniz.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE V. 1.1 (Lucas Arts): Bu yama, DirectX 7.0 kullanılırken oyunun ilk ekranındaki seçeneklerden Hardware Configuration'e girip Joystick Options ya da Video Options seçtiğinizde ortaya çıkan bir hatayı gideriyor.


RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR V. 2.04 (Red Storm Entertainment):): Permedia 2 kartlardaki pembe bölgeler ve bozuk yazılar düzelmiş, Terrorist Hunt/Lone Wolf'taki teröristler başlangıç noktasına çok yakınlarsa uzaklaşıyorlar. Yapay zeka kontrollü arkadaşlarımız bir odayı temizlediklerinde "Clear!" diye bağırıyorlar. Multiplayer oyunlar artık bütün oyuncular (aktif ya da gözlemci) yüklenip hazırlandıktan sonra cooperative modda başlayacak. Yine çok oyunculu oyunlarda bant genişliğinden çok yiyen birkaç özellik kaldırılmış. Ayrıca Bunkers adlı yeni bir multiplayer bölümü geliyor. Ayrıntılar için readme.txt dosyasına bakabilirsiniz.

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS V. 2.0 (Cavedog Entertainment):): Kullanıcı arayüzü ve oyunun yüklenmesi hızlanmış, tek ve çok oyunculu oyunun hızı da artmış. Gölge ayrıntılarının seviyesi otomatik olarak ayarlanıyor. Oyun artık 32MB bellekli bir P200'de bile rahatlıkla çalışacak ve girişteki film istenirse kapatılabilecek. Ayrıntılar için readme.txt dosyasına bakabilirsiniz.

HIDDEN AND DANGEROUS V. 1.2 (Illuison Softworks): Mouse ve joystick'in tamamen ayarlanabilir olması, statik silahları bırakırken ortaya çıkan kilitlenmelerin giderilmiş olması ve auto-centering özelliğinin sağlamlaştırılması gibi düzeltmeler yapılmış. Ayrıntılar için readme.txt dosyasına bakabilirsiniz.

BLEEM V. 1.5 (Bleem, LLC): Installer/uninstaller programı eklenmiş. Dahili emülasyon tekniği optimize edilmiş ve hız sınırlayıcı lojiği tamamen yeniden yazılmış. Ayrıca artık başlık çubuğunda oyunun adı da görünecek. Ayrıntılar için readme.txt dosyasına bakabilirsiniz.

BU YAMALARIN HEPSİNİ BU AYKİ CD'DE BULACAKSINIZ. AYRICA YAMA ARŞİVİMİZE DE WWW.PCGAMER.COM ADRESİNDEN ERİŞEBİLİRSİNİZ.

MUSTAFA BALKAYA



MULTI - PLAY

NETWORK • MODEM • TEKETEK • ONLINE OYUNLAR

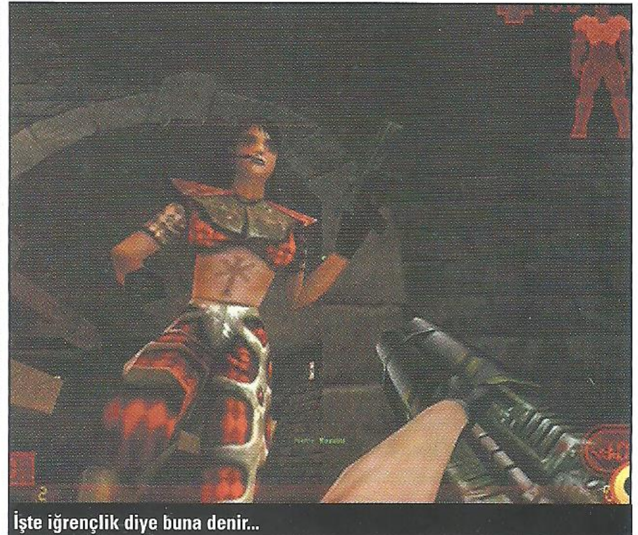
Kürkçü Dükkanına Dönüş

O çok beklediğimiz takım oyunları piyasaya bir türlü gelmeyince, bize de emektar death-match lere geri dönmek ve beklemek düştü...

Geçen ay üst üste elektrik kesintileri yaşadık. İşin gerçeği bu kesintiler nedeniyle derginin kimi yazılarını geciktirdim ve zılgıt yedim. Sonuç olarak ben de herkes gibi tepkiliydim ve bu elektrik sorununa bir an önce çözüm bulunmasını istiyordum. Çözüm şapkadan nükleer reaktör olarak çıktı. Dünyada terkedilen bir teknolojinin Türkiye ye ittirilmesi senaryosu kargaları bile güldürecek bir şekilde ne idiğü belirsiz bir elektrik kesintisi dümeninin ardından sahneye koyuldu. Derken dört koldan bombardıman başladı: nükleer enerji yüzde yüz temizdir, bu kafayla (nükleer enerjiyi reddeden kafa) 2000 yılına girilmez vs. Çernobil sonrasında halka radyasyonlu çayları içiren, okullarda radyasyonlu fındıkları dağıtanlar, yüzlerine gözlerine asbest sürenler şu anda yarınımızı ipotek alacak bir karar vermenin eşiğindeler. Ses çıkaracakmıyız yoksa 2010 yılında radyasyondan ölenlerin ardından Takdir-i İlahi diyecek zevatı alkışlayacak mıyız?

Huyum kurusun Türkiye gündeminin nabzını tutmadan edemem ama şimdi konumuza dönelim, bilenler bilir, bu köşede defalarca multiplay oyunlarda artık yeni bir devir başlıyor, takım oyunu en bir güzel olaydır diye başlayan nice yazı yayınlandı. Bu yazıların pek çoğunda bilimum 3D shooter'a kara çalındı deathmatch ayaklar altına alındı hatta *Quake III*'e bile dil uzatıldı. Ancak aradan geçen aylar boyunca o kerameti kendinden menkul takım oyunlarından (dönekliğe bakınız) bir teki bile ucunu göstermeyince bir multiplayer'cı olarak tilkinin dönüp dolaşacağı yer kürkçü dükkanı ata sözünü doğrularcasına deathmatch'larımıza ve Capture the Flag'lerimize geri döndük. Nihayetinde bu dönekliğimizi mazur gösterecek bir oyunumuz da var neyse ki: *Unreal Tournament.*

Unreal 1998'de çıktığında gerçekten harika bir oyundu. Grafikleri, ve bölüm tasarımıyla hatırı sayılır bir hayran ve müşteri kitlesi kazandı. Ancak multiplay yönünün yeterince güçlü olmaması oyunun önünü kesti. *Unreal* multiplayer eksikliğini aradan iki sene geçtikten sonra yeni bir oyunla tamamlıyor. Oyun *Quake III*'ün kullandığı reçetenin hemen hemen aynısını kullanıyor. Single player senaryo tümüyle es geçilmiş. Bunu yerine özenle hazırlanmış multiplayer arenalar ve modlar bulunuyor. Bunların arasında başı elbette klasik Deathmatch ve Capture the Flag çekiyor. Ayrıca yeni modlar da var: Domination adlı takım oyununda takımınızla 3 adet kontrol noktasını elde tutmaya çalışıyorsunuz bu noktalar elinizde kaldığı sürece puan topluyorsunuz sonuçta belli bir puana ulaşan takım kazanıyor; Assault'ta da bir takım defans yaparken diğeri saldırıda bulunuyor, her biri ayrı amaçlar içeren saldırılarda saldırı yapan takım kazanırsa roller değişiyor.



İşte iğrençlik diye buna denir...

Oyunun muhteşem yanlarından biri de olağanüstü "bot" ları. Kolayda oynadığınızda gayet kolay harcanan bu sanal rakipler zorluk derecesi arttırıldığında birer ölüm makinesine dönüşüyor. Bu adamlar o derece iyi ki, çok fazla haşir neşir olduktan sonra gerçek rakipler size yavan gelmeye başlıyor.

Unreal Tournament'da *Unreal*'ın silahları aynen korunmuş ama görünüşleri ve efektleri geliştirilip güzelleştirilmiş. Orijinal *Unreal*'ın silahlarının efektlerinin ve görünüşlerinin vasatlığı hatırlanırsa bunun önemi kavranabilir. Ayrıca bir multiplayer oyun için son derece önemli olan silahların dengesi de sağlanmış. Herhangi bir çeşit silahla eğer ustaca oynarsanız rakibiniz sizden daha güçlü de olsa alt edebiliyorsunuz.

Genelde *Unreal Tournament*'ın tüm grafikleri *Unreal*'a göre geliştirilmiş elbette bir *Quake III* olamıyor ancak tüm dokular gayet temiz. Adamlarınız Unreal'a oranla çok daha ayrıntılı ve bu ayrıntı seviyesi tüm çevrede göze çarpıyor. Sonuçta biz takım oyunları geldi geliyor diye bekleye duralım "gene ne varsa eski modlarda var" dedirtecek şekilde Unreal Tournament geldi ve networklerimizi istila etti. Görünen o ki biz daha nice yıllar ve yazılar boyu Deathmatch'lar ve Capture the Flag'lar arasında mekik dokuyacağız.

Dip not 1: *Uzun bir süredir teknik bir nedenden dolayı e-maillerinize ulaşamıyorum cevap alamayanlar kusuruma bakmasınlar.*

Dip not 2: *Sanane.inc Unreal Turnament ve Quake III serverlarını açtı (http://stats.sanane.com) ziyaret etmeyi unutmayın*

PCG



Oyundaki karakterlerin grafikleri de gittikçe daha kaliteli olmaya başladı.



GÜVEN ÇATAK

BAŞKA DÜNYALAR

ADVENTURE VE RPG • HABERLER • TAVSİYELER

13 Nadim 7216

Bu ay size yazımı ulaştırmak oldukça güç oldu. Paralel bir evrende olduğumdan dolayı haberleşme sistemini çözmem biraz vakit aldı. Nerede olduğumu anlamışsınızdır herhalde. Evet, "*Omikron*"dayım ve galiba daha uzun bir sürede burada kalacağım. Neyse ki yalnız değilim. Benim gibi bu işe ruhunu adamış birçok tanıdık var burada. Aileleri meraklanmasın diye isimlerini vermiyorum onların. Acaba bizimkiler benim ben olmadığımı çakmışlar mıdır? Hiç sanmıyorum. Olsa olsa bunalıma girdiğimi düşünüp beni (yani onu) kendi halime bırakmayı tercih etmişlerdir.

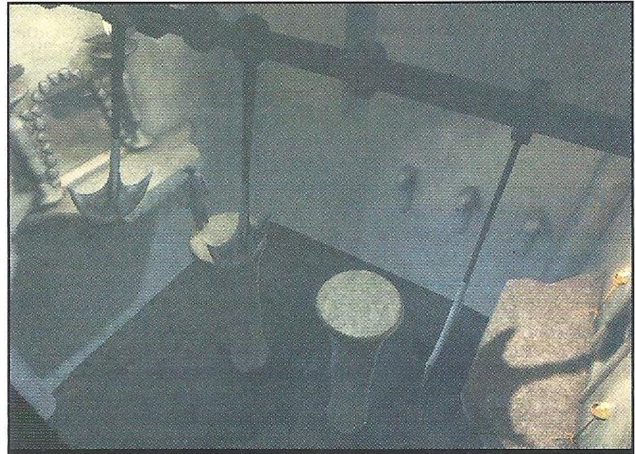
Dairemden çıkıp *Omikron*'un kaldırımlarına ilk adımımı attığımda kendimi Ridley Scott'ın *Blade Runner* filminde Harrison Ford'u oynuyormuş gibi hissettim. Sisleri biraz yarınca etrafımın siber gotik binalarla çevrilmiş olduğunu gördüm. Biraz durup bütün bu sanal gerçekliğin ve siber mimarinin tadını çıkardım. Binaların tepeleri sisin içinde kayboluyor, sadece uçan birtakım araçların spotlarıyla aydınlanıyordu. *Omikron*'da geceyle gündüzü ayırdetmek çok zor bir iş; ama zaten kimin umurunda ki? Sokakta yürüyen insanlar bile birbirinin kopyası olduktan sonra aydınlık mı yoksa karanlık mı pek önemli olmasa gerek. Şimdi herkes benim karakola gidip oyunun amacı doğrultusunda bir başlangıç yaptığımı düşünüyordur.

> Omikron gerçekten bambaşka bir alem; küçük bir kaçamaktan çok daha fazlası. Belki de Quantic Dream sanal mimarinin ilk adımlarını atmış bulunmakta.

Açıkça söylemek gerekirse kötülerle uğraşmayı şimdilik bir kenara bırakıyor ve bu alemin tadını çıkarmaya bakıyorum. Evet, Kay'I'ın vücudunu taşıyabilirim ama bence onun da biraz kafasını dağıtmaya ihtiyacı var.

Galiba birazdan çıkıp Dreamers'ın konserine gideceğim. Dreamers, Omikron hükümetinin onaylamadığı isyankar müzik gruplarından bir tanesi. Grubun başını David Bowie çekiyor. Aslında çok heyecanlıyım; çünkü ilk defa David Bowie'yi bu kadar yakından görebileceğim. Belki biraz muhabbet bile edebiliriz.

Omikron gerçekten bambaşka bir alem; küçük bir kaçamaktan çok daha fazlası. Belki de Quantic Dream sanal mimarinin ilk adımlarını atmış bulunmakta. Şüphesiz daha önce birçok oyun fütüristik havasıyla bizi farklı dünyalara götürmüştür; ama ben içinde yaşayabileceğimiz ve fantazilerimizi gerçekleştirebileceğimiz bir yerden bahsediyorum. Tabii bütün bunları beynimizle yapmamız gerekecek; çünkü ne de olsa sanal bir gerçekliği soluyor olacağız. Bu dünyanın mimarisinin de çok farklı olacağı kesin. Sanırım herkes kişisel egosunun ve estetik kaygılarının şekillendirdiği bir ortamda bulunmayı tercih edecek. Bu durumda mimarlara pek bir iş çıkmayacak gibi gözüküyor; aslında estetik yoksunu insanların yerine tasarım yapabileceklerini düşünürsek bayağı meşgul olacaklarını varsayabiliriz.



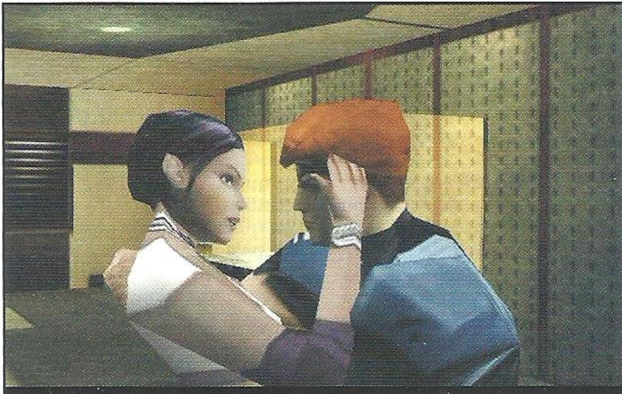
Gerçek dünyadayken *Nocturne* ile kaybettiğim zamanı düşünüyorum da....

Bu büyüleyici alemi tasvir etmeye çalışmak yerine sizi de *Omikron*'a davet ediyorum. Gelin, misafirim olun. Adresimi biliyorsunuzdur herhalde. Bağlantıyı koparmadan önce duyduğum küçük bir haberi size aktarmak istemiyorum. *Nocturne*'ün üreticileri bu sefer de Blair Witch Project'e el atmaya karar vermişler. Aynı grafik motorunu kullanacakları gibi Stranger'a da başrolü vereceklermiş. Açıkçası baston yutmuş bir şekilde ortalıkta gezen bu sözde kahramanın titreyen kalçalarına daha ne kadar tahammül edebilirim bilmiyorum; tabii sistemlerinizin de oyunun yüklü konfigürasyonuna ne kadar dayanabilceği şüpheli. Konseptin filme sadık kalacağını düşünürsek bir kez daha Stranger'a katlanabiliriz herhalde. *Nocturne*'ün yükleme süreleri aklıma geldikçe çıldıracak gibi oluyorum. "Bir ömre bedel" denilen cinstendi bu ara yüklemeler.



Burada da maalesef küçük bir trafik sorunu var. Karşıdan karşıya geçerken dikkatli olmanızı tavsiye ederim.

Artık gitmem gerekiyor; yoksa konsere geç kalacağım. David Bowie'nin beni bekleyeceğini hiç sanmıyorum. Son olarak ebeveynlerime bir şey söylemek istiyorum: "anne, baba beni sakın merak etmeyin. Kendime iyi bakıyorum. Öğünlerimi düzenli yiyiyorum. Havalar biraz sisli ama şikayetçi değilim. Siz de ona (yani bana) iyi bakın. Ne de olsa benim vücudumu taşıyor. Görüşmek üzere..." Bağlantı kesilmiştir (şimdilik). PCG



Eve gelince sizi karşılayan birinin olduğunu görmek çok güzel bir olay.

MERT GÜNER

OYUNGEZER

HEYECAN • AKSİYON



Eski Milenyum'un kısa nostaljisi.

Yeni Milenyum'un ilk ayında ne yazayım diye uzun uzun düşündüm ve sonunda eski Milenyum'un en önemli kilometre taşlarından birinin kısa belgeselini yaptım.

Hepinize merhaba sevgili okuyucular. İşte bir bin yılı daha geride bıraktık(!) ve yeni Milenyum'da yine karşınızdayız. 2000 yılının bu ilk yazılarını yazıyor olmak gerçekten tüm *PC Gamer* ailesi için apayrı bir heyecan. 1999'un birbiri ardına patlayan bomba oyunlarının üreticileri, sanki "Milenyum'un en iyi oyunu bizimkisi olacak!" iddiasına girmişler gibi insanın aklını başından alan bir sürü oyunu aynı zamanlarda piyasaya çıkardılar. Biz *PC Gamer*'cılar da bu oyunlar yüzünden, açlıktan ölmek üzere olan bir insanın, önüne birdenbire çıkarılan ziyafet sofrasında tıka basa yemek yemesi ve mide fesadı geçirmesi olayına benzer bir şekilde "göz fesadı" geçirdik. 1999'da *Half-Life, Rogue Spear, Phantom Menace, MechWarrior 3, Midtown Madness* ve *Driver* gibi, bilgisayar başına oturulduğunda önce hangisinin oynanacağına bir türlü karar verilemeyen oyunların yapılmış olması, tüm oyun severlerin 2000 yılı oyun dünyasından çok daha fazla şeyler beklemesine sebep olacak... Neyse geyiği bırakıp hemen konumuza geçelim. Bu ay Oyungezer'iniz bilinçli bir oyuncu olmanız için size kısa bir belgesel hazırladı.

Hepimizin de bildiği gibi yıllardır bilgisayar sistemleri, gerek hardware gerek software olarak, el ele, kol kola bir ilerleme içinde olmuş ve özellikle de 1980 ve sonrasında "PC" adlı, teknoloji tarihinin altın sayfalarına yazılacak bir "icat"ın gerçekleşmesiyle, her iki sektör de inanılmaz bir hızla gelişme sağlamıştır. Ama bilgisayar oyunları hikayesi PC'lerden çok öncelere dayanır.

1949 yılında Ralph Baer adında bir elektronik mühendisinin, planladığı bir TV'nin üretim aşamasında, "osiloskop" adlı bir elektronik ölçüm cihazının (bugün hala en önemli ölçüm aygıtıdır) elektrik sinyalleri ve dalgaları ile göze çok hoş gelen bir takım şekiller ve animasyonlar ürettiğini fark edip bunu çeşitli modifikasyonlarla bir oyun haline getirmesi ile 1900'lü yılların en büyük eğlencesi olan sinema ve televizyonun tahtını sallayacak ve 2000'li yıllara damgasını vuracak bir "Fenomen" ortaya çıktı: Bilgisayar Oyunları!

1961 yılında Steve Russell tarafından yapılan ve bugünkü bilgisayar oyunlarına benzeyen ilk örnek olan *SpaceWar* adlı oyun, bilgisayarların grafik konusunda keşfedilmemiş bir yeteneği olduğunu herkese kabul ettirdi. Bu oyun sadece ASCII karakterlerden oluşmuş grafiklerin animasyonlarından oluşan, basit, ama zamanının "dahice" yapılmış ilk oyunuydu.

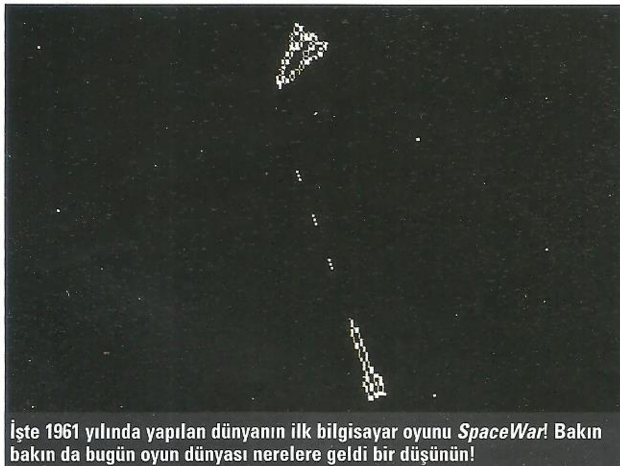
1981 yılı bilgisayar oyunları için dönüm noktası oldu çünkü ilk PC üretildi ve iş bilgisayarları artık evlerimize girdi. Ama sadece "iş" için. Bilgisayarların grafik potansiyelinin ne kadar güçlü olduğunu bazı firmalar fark ettiler ve sadece grafik ve oyun amaçlı basit "mikrokompüterler" ürettiler. Commodore, Amstrad, Sinclair, Atari gibi (gözlerim yaşardı!) ilk basit mikrokompüterler, boylarından çok çok büyük işler başardılar ve PC programcıları ve üreticilerinin de dikkatlerini çektiler.

1980'lerin ilk yarısında ilk okul ve orta okulda olan bizim kuşak, bilgisayar oyunlarının ilk geldiği günleri çok iyi hatırlar. O inanılmaz merak ve heyecanla karışık duyguyu, maddi durumu iyi olan arkadaşlarımız ve onların etrafındaki diğer arkadaşları büyük bir coşkuyla yaşadılar. Bizim kuşak o yıllarda telli arabalar yarıştırır, otomobil resimleri biriktirir, su tabancaları ile bir nevi "Quake-death match" yapar ve en popüler olarak da "multiplayer" misket oynardı. Ama ülkemizin o yıllardaki düşük refah seviyesi yüzünden "bilgisayar" pek çok çocuk için ancak tatlı bir hayaldi. Bilgisayarlar evlere girene kadar biz tüm paramızı bilgisayar oyunları oynatan (monitörün tepesinde bir çalar saat) yerlerde harcar ve bir şekilde para bulunca yine bilgisayar oyunları oynamaya giderdik. Okullarda da artık muhabbet konuları değişmiş, tamamen bilgisayar oyunları konuşulur olmuştu. Bilgisayar dünyası artık bizim yeni hayal dünyamız olmuştu. 1990'lara doğru bilgisayar oyunlarının dünyadaki rengi iyice belli olmaya başladı. Commodore firmasını tarihe geçirecek olan modeli "Amiga" piyasaya çıktı ve bilgisayar oyunları bu muhteşem makinenin sunduğu olanaklar ile artık resmen "çok" para kazandıran bir sektör olduğunu ispatladı. Bilgisayar oyunları üreten pek çok firma ardı ardına açıldı. Artık bilgisayar oyunları sadece "çocuklar" tarafından oynanmıyor, her yaş ve her meslek grubundan insan bu renkli dünyada kaybolmak için can atıyordu. Sonunda beklenen gelişme yaşandı ve PC'ler de oyun dünyasına katıldı. Artık hiç bir bilgisayar sadece hesap yapıp yazı yazmak için kullanılmayacak, oyun dünyasının renkli karakterlerini ve sanal dünyasını da içinde barındıracaktı.

1990'lar resmen bilgisayar çağının başladığını tüm evrene ilan etti ve Dünya gerçekten tam anlamı ile çağ atladı. Teknoloji tarihinin hiç bir devresinde 1985 ve sonrasındaki gibi bir gelişme hızı yaşanmadı. Bu gelişmelerde en büyük paylardan birisini de oyun piyasası aldı ve Bilgisayar oyunları yüzyılın eğlencesi oldu. Tüm bunların üzerine İnternet'in de gelmesiyle Dünya'nın düşünsel sınırları ortadan kalktı ve bilgisayar oyunları artık en ciddi endüstrilerden birisi haline geldi...

İlk Milenyumda gelişen oyun dünyasının tarihinde yaptığımız bu zaman yolculuğunun sonunda yine geçmişe dönüp, ilk bilgisayar oyununu gördüğümdeki şaşkınlığımı gelecekte bir daha nasıl yaşarım diye düşünüyorum ve bir daha beni böylesine şaşırtıp heyecanlandıracak çok büyük bir teknolojik yenilik nasıl bir şey olabilir diye de ayrıca merak ediyorum.

PCG



İşte 1961 yılında yapılan dünyanın ilk bilgisayar oyunu *SpaceWar*! Bakın bakın da bugün oyun dünyası nerelere geldi bir düşünün!

AHMET BAKİOĞLU

EŞİKTEKİLER

3D ACTION • MODLAR • DEATHMATCH • KLANLAR • TRENDLER

Quake 3: Arena vakti geldi

İster inanın ister inanmayın, *Quake* hala oynanıyor. Ama single player'ı için değil. *DOOM*'da konuşacak gerçek bir konu yoktu. Bu *Quake* için de geçerli (2 paragraflık bir .txt hikayesini saymazsanız). Ancak Quake/Quake 2 'nin kalbi multiplayer yetenekleridir. Sonuçta biz gerçekten arkadaşlarımızın boğazını railgun'lamak istemiyor muyuz?

Bunun zaten farkında olan id, *Quake*'in üçüncü sürümünde sadece online'a ve DeathMatch'e ağırlık verdi. Peki FPS'nin ustası olan id, niye böyle birşey yaptı? Sonuçta, *Quake 2*'yi satın alan insanların sadece yarısı DeathMatch oynadı, o halde diğer yarısını niçin dışarıda bıraktı? Cevap aslında biraz basit. İnternet, geçen iki yılda çok fazla büyüdü, dünyanın her yanından milyonlarca kişi her gün bağlanmaya devam ediyor, ve bu trend uzun bir zaman devam edecek. Artık, bir online oyunu satın alacak insan kıtlığı yok. Ayrıca, gerçekten düşünecek olursanız, DeathMatch'cilerin %90'ı ne oynuyor? *Sin* değil, *Unreal*'da değil. Evet, cevap *Quake*. *Quake* serisinin üçüncü sürümünün adı "*Quake 3: Arena*". Burada ince bir ayrıntı olarak "Arena" kelimesi dikkat çekiyor. Bunun sebebi *Q3A*'nın DeathMatch ağırlıklı olması, bu yüzden DeathMatch haritalarının da adının Arena olarak anılması.

Q3A'nın motoru, serinin önceki sürümlerinin motorunun geliştirilip kullanılmış hali değil. *Q3A*'nın motoru, tamamen baştan yaratılmış. Oyunda, sizi hayran bırakacak birçok özellik var. Saydamlık (cam ve diğer objelerin arkasından bakış çok gerçekçi), aynalar, hacimsel sis (sis, ama derinliği ve kalınlığı var), gölgeler (daha önce herhangi bir oyunda görüldüğünden daha gerçekçi), kuramsal ışıklandırma (objelere ve karakterlere parlak bir tasarım uygulanmış, böylelikle belirli bir açıdan bakınca, baktığınız parça ışığı gerçekte olduğundan daha bile iyi yansıtıyor), ve ünlü 'kavisli yüzeyler' (hangi mesafeden bakılırsa bakılsın düz çizgi asla görünmüyor). Kavisli yüzeylerin kullanılması herşeyi daha gerçekçi yapıyor. Oyuncu karakterleri dahil herşey, oyunun teknik altyapısında poligonlar kullanıyor. *Q3A*'da, farkedilebilir bir değişiklik olmaksızın dinamik olarak, uzaklığa bağlı, modellerden poligonları 'silerek' yavaş bilgisayarların hızlı çalışmasına yardımcı olan bir LOD (level of detail) sistemi var.

> *Q3A*'da her zaman kazanmak için çok hızlı el-göz koordinasyonuna, çok iyi reflekslere, iyi bir stratejiye ve yeterli bir deneyime sahip olmanız gerekiyor.

Peki bu grafiksel gelişimlerin oynanışa etkisi nasıl olacak? Aynalarla dolu bir oda rakiplerinizin kafasını karıştıracak, elbette sizinkini de. Bir levelde tüm tavanın aynalardan oluştuğu söylentisi var. Köşelerin etrafındaki rakipleri, onlar sizi görmeden görebilmek gibi ihtimalleri düşünün. Sis, kalınlığa ve derinliğe sahip olduğu için görünmeden çok rahat dolaşabilme imkanına sahipsiniz. Özellikle Q3TOURNEY5 isimli haritada sisten dolayı hiçbir şey göremiyorsunuz. Eğer biri tarafından farkedilirseniz, sise doğru koşup, tam anlamıyla yok olabilirsiniz.

Elbette level tasarımları da bu yeni grafik motorundan etkilenmiş. 3 ana level tipi var: *Organik* (yeni düşünülmüş stil), *endüstriyel* (*Quake 2* stili) ve *gotik* (*Quake* stili). Yeni bulunan *organik* stil haritalarda gerçekten "canlı" birşeylerin içinde savaşıyormuşsunuz etkisini yaratan bir mimari tasarım var. *Gotik* tarzı, *Quake*'den tam olarak beklediğiniz şey. *Endüstriyel* stil haritalar lavlarla kaplanmış ve duvarlardan uzun borular çıkıyor. Herbiri, oynanışa değişik duygular getiriyor.

Popüler inancın aksine, *Q3A* sadece online oyun değil. Oyunu alanların çoğunun *Q3A*'yı online oynayacak olmalarına rağmen, oyunu oynamak için internet bağlantısı gerekmiyor. *Unreal Tournament*' daki gibi, eğer internet üzerinde oynamayı düşünmüyorsanız, AI kontrollü bot'lara karşı oynayabilirsiniz. Bot'ların yapay zekası gerçekten başarılı. Single player'da amaç daha az öldürülüp daha fazla öldürerek, çok sayıdaki rakibiniz arasından sıyrılıp zirveye yerleşmek.



Q3A oynamaya başladıktan kısa bir süre sonra, gördüğünüz rüyaların zemin olarak Q3A'nın ortamını kullanmaya başladığını fark edeceksiniz.

Oyundaki silahların çoğunu, serinin önceki sürümlerinden biliyorsunuz. Yeni olanlar, Plasma Gun (*DOOM*'un plasma gun'ına beziyor, ama çok daha gelişmiş!), Lightning Gun (rakibinizin üzerine kesintisiz yıldırım benzeri enerji vermenizi sağlayan, çok güçlü bir silah), ve BFG 10k. Oyunun en güçlü silahı BFG10k, rakibinizin iç organı kalmamasına yol açan bir roket akını düşünün. Ayrıca, bu silahı taşıyan birinden uzak durduğunuza emin olun. Silahların yanında, görünmezlik, ışınlayıcı, sağlık çantası gibi birçok power-up var. *Quake 2*'de sadece üç çeşit karakter vardı. *Quake 3: Arena*'da inanılmayacak kadar çok sayıda karakter var. Bu kadar çok sayıda karakter olması oyuna renk katıyor.

Q3A'da herzaman kazanmak için çok hızlı el-göz koordinasyonuna, çok iyi reflekslere, iyi bir stratejiye ve yeterli bir deneyime sahip olmanız gerekiyor. Etkin bir strateji olarak şunları önerebilirim: Her zaman mümkün olan en yüksek zırhla dolaşın. BFG10k'yı bulursanız bununla merminiz bitene kadar rahatlıkla dolaşabilirsiniz ancak bu silah çok zor bulunuyor. Bu yüzden en çok kullanacağınız silah Rocket Launcher olmalı. Her haritaya başladığınızda, RL'ın yerini öğrenin. RL ile ateş ederken, rakibinizin ayaklarını vurmaya çalışın, böylece ıskalama şansını oldukça azaltırsınız.

Bu ay yer darlığından dolayı *Q3A* hakkındaki açıklamalara burada son veriyorum. 2000 yılının en iyi ve en çok satmaya aday, id'in bu oyunu hakkında elbette daha çok bahsedeceğim. Bu oyunu oynamanızı tavsiye etmeme gerek yok herhalde. *Quake 3: Arena* hakkında söylenecek daha çok şey var.

PCG



Yeni savaş sanatı

Warcarft 3 için geri sayım sürerken beni huzursuz eden bazı gelişmeler gözüme çarpıyor. Oyunda strateji mi yoksa aksiyon mu daha ağırlıklı olacak? Kafamızı meşgul edecek soru bu...

Çok yoğun geçen bir ayın ardından sıra editör yazısına geldi. Hepinizin çok iyi bildiği gibi bu ay yoğun bir şekilde *Fifa* turnuvasıyla meşguldük. Hatta bu meşguliyet bizi yavaş yavaş "acaba bu ay dergiyi zamanında çıkartabilecek miyiz?" sorusunu sormaya yöneltti. Ben bu yazıyı yazdığım sırada biraz fazla mesai sayesinde işleri yoluna koymuştuk ve dergi sanırım zamanında elinize ulaşmış olacak.

Fifa turnuvası gerçekten çok zevkli geçti. Hepimiz en az yorulduğumuz kadar da eğlendik. Kolayca tahmin edebileceğiniz gibi *Fifa 99* benim favori oyunum değil. Fakat finallerde ki oyuncuları izlemek ummadığım kadar zevkliydi. Hatta gaza gelip dergideki çılgınlığa katılıp bir kaç "şerefli malubiyet" bile aldım. Neyseki yoğun geçen bu çılgınlık beklediğim bir kaç oyunun gelmesiyle son buldu.

Rhine'ı Gözlemek

Elime umduğumdan daha geç geçmesine rağmen *Close Combat IV: Battle of Bulge* beklenmeye değer olduğunu kanıtladı. II. Dünya savaşı meraklıları için çok önemli bir yeri olan *Close Combat* serisinin bu son oyunu; Alman'ların 1944 yılındaki ünlü Ardennes saldırısını konu alıyor.

En sonunda Atomic Games'in SSI ile çalışarak çıkarttığı oyun alıştığımız yukarıdan gördüğünüz bir bakış açısıyla oynanıyor. Çok basit mouse ya da klavye komutlarıyla verebileceğiniz toplam yedi tane emir var. Oyunun en güzel yanlarından biri verdiğiniz bu emirlerin birliklerinizin morali, tecrübesi ve cesareti göz önünde bulundurularak değerlendiriliyor olması. Bir emir verdikten sonra askerleriniz körü körüne uygulamayabiliyor. Bazı birlikler gruplarından ayrılabiliyor, hatalar yapabiliyor ya da korkaklığa karşı koyamayabiliyor.

Oyunun grafikleri ve ses efektleri serinin önceki oyunlarına oranla çok daha başarılı. Birlikler daha güzel görünüyor ve hareketleri daha gerçekçi. Pek çok silahın özel durumlarda çıkardıkları sesler ve askerlerin çığlıkları oyuna gerçekçilik katıyor. Ayrıca oyun, gerçek savaşın geçtiği bölgenin uydu fotoğraflarından yararlanılarak yaratılmış olduğu için detaylar ve gerçekçilikleri çok fazla.

Oyunun en büyük artılarından biri de stratejik oyun özelliği. Tüm Ardennes bölgesinin sektörlere ayrılmış, birliklerin ve takviye depolarının bulunduğu yerlerin gösterildiği bir harita üzerinde turn bazlı bir şekilde stratejik hareketlerinizi yapıyorsunuz. Campaign'ı seçtiğinizde Almanların saldırıyı başlattığı 16 Aralık 1944 tarihinden başlayarak önce stratejik hareketlerinizi yapıyorsunuz daha sonra da sırayla taktik savaşlar yapılıyor. Bu sayede savaşın gerçekten geçtiği mekanda tarihi değiştirme imkanınız oluyor. Her muharebe sonunda ayrıntılı raporlarınıza ve birliklerin son durumuna göz atabiliyorsunuz. Ve "Şu anda tarihsel gelişimden daha iyi bir durumdasınız" ibaresini görmek savaş alanında çektiğiniz her türlü sıkınıya değiyor. Stratejik ve taktik bölümlerde mutlak hakimiyetiniz olduğu için neyin nerede niçin olduğundan sadece siz sorumlusunuz ve bu size gerçek bir sorumluluk duygusu aşılıyor. Saldırma, geri çekilme gibi kararları verirken türünün diğer örneklerine oranla nelerin olup bittiğini daha çok kontrol ettiğinizi hissediyorsunuz.

Senaryo editörü öncekilere oranla daha başarılı ama haritaları değiştiremiyorsunuz. Multiplayer konusunda bazı sıkıntılar var ama şunu söylemek gerekir ki *Close Combat IV* kesinlikle kaçırılmaması gereken bir oyun.

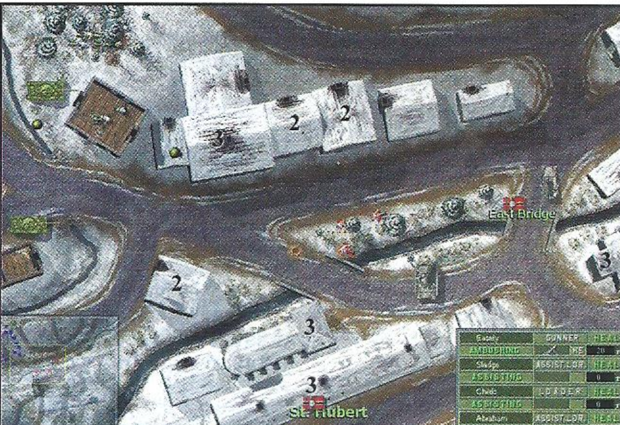


Armageddon's Blade Hereos **geleneğini başarıyla sürdürüyor.**

Warcraft yeniden

Yıllar önce bir arkadaşımın evinde gördüğüm *Warcraft* diye bir oyun herkesi olduğu gibi beni de sonu gelmez bir bağımlılığa sürüklemişti. Henüz masaüstü FRP'sine yeni yeni adım atmaya başladığım dönemde bilgisayar ortamında büyücülere ve savaşçılara rastlamış olmam ve bu öğelerin stratejiyle birleşmiş olması benim için yeni bir dönemin başlangıcı olmuştu. Yaklaşık altı yıl sonra oyunun ikincisi arkadaşlarımla "kim oynayacak" konulu kavgalar nedeniyle aramızı açmıştı.

Gecenin bir yarısı. Monitörün ışığı bilgisayar başında sakalları hafifçe uzamış, azında sigarası, elinde çayı tüm dikkatiyle ekrana bakan adamın yüzüne yansıyor. Omuzunun üzerinden yaklaşık altı kişi aynı modda ekranda olanları izliyorlar. Sonra biri; "Şurdaki peasant boş duruyo", diğeri; "Upgrade bitti", bir başkası; "Köye saldırıyolar... Hayır ona değil alttakine" sözleriyle sessiziliği bozuyor ve uykusuz saatler böylece devam



Close Combat IV'te uydu fotoğraflarından yararlanılarak hazırlanmış haritalar sayesinde kendinizi savaşın tam ortasında hissediyorsunuz.

ediyordu. Buna benzer manzaraları hepiniz yaşamışsınızdır. Daha sonra *Warcraft II*'nin yeni görevleri çıktı ama beni etkilemeyi başaramadı. Aradan o kadar zaman geçtikten sonra ben yepyeni bir oyun bekliyordum açıkçası. Eski oyunun yeni görevleri, her ne kadar oyunu çok sevmişsem de, beni kesmedi. Ve sonunda Kasım sayımızda da gördüğünüz ayrıntılı *Warcraft III* dosyası önümüzde yeni ufuklar açtı. Blizzard tüm zamanların en iyi oyunlarından birinin yenisini hazırlıyordu.

Daha önce henüz piyasaya çıkmasına bu kadar uzun zaman varken (2000'in Eylül ayında çıkması bekleniyor) bir oyun için bu kadar sansasyon yaratıldığını hatırlamıyorum (aslında Blizzard'ın yapım aşamasındaki diğer oyunu *Diablo II*'de sansasyon konusunda pek aşağı kalmıyor). Dört yıl sonra bile hala bu kadar popüler olan az oyun vardır. Oyun tasarımcıları; çok tutan oyunların yenilerini yaparken hep "bir adım ileriye atmak" zorunluluğundan dolayı çektiği sıkıntıları şu sıralar *Blizzard*'da yaşıyor.

Zaten daha başlangıçta herşeyin 3D olacağı kararı çok radikal bir değişim. Artık savaşçılarımızı ve binalarımızı eskisi gibi belli bir açıdan görmeyeceğiz. Görüş açısı değiştirilebileceği gibi savaş alanına kahramanızın gözünden de bakabileceğiz. İşte bu noktada benim rahatsızlıklarım başlıyor. Görünümün bu şekilde değiştirilecek olması bende oyunun derinliğinin süslü grafiklere feda edileceği izlenimini yaratıyor. Ne yazık ki tüm sorunum bu da değil. Rob Pardo'nun Eylül ayında ki basın toplasında açıkladığı gibi artık bina yapımı ve gelişimlere eskisine oranla daha az ağırlık verilecek ve savaş artık oyunda daha büyük bir yer tutacak. Bu da oyunun *Warcraft*'ı *Warcraft* yapan öğelerden uzaklaşması gibi geliyor bana.

Tabi ki bunlar henüz ilk izlenimler. Oyun piyasaya çıktığında bahsedilen özelliklerini büyük ihtimalle koruyacaktır ama genede tek ümidim oyunun strateji öğelerinin tatmin edici bir seviyede kalması. Oyun yeni bir 3D harikası aksiyon oyununa dönüşürse bence *Warcraft* adını taşımaması daha iyi olacaktır.

Son not olarak yeni oyunda bazı tarafsız binalar bulunacağı söyleniyor. Yaratık kampları, tapınaklar ve mana havuzları gibi kimsenin sahip olmayacağı ve oyun içinde bazı olumlu veya olumsuz etkiler yaratacak olan bu bina tipleri bana bir oyundan tanıdık geliyor. Bu tip binalara en çok rasladığım oyun *Heroes of Might and Magic* olmuştu. Ama genede bunun sadece bir "tesadüf" olduğuna eminim.


Dwarf'lar Warcraft 3'te madenlerinden çıkıp, önceki oyunlara oranla daha ön planda olacak gibi görünüyorlar.



Grafikler hepimizin beklediği gibi gene süper!

Kahramanlara Yeni Görevler

Sanırım bu ay sadece eski oyunların yeni versiyonlarından bahsedeceğiz. *Heroes III* çok başarılı bir devam oyunu olmuştu. Başarısının ardından da *3DO, Heroes of Might and Magic III: Armegeddon's Blade* adlı görev paketini çıkardı. Tahmin ettiğiniz gibi Heroes cephesinde pek yenilik yok. Oyuna; yeni bir şehir çeşidi, 12 yeni yaratık, 6 campaign ve pek çok yeni senaryo eklenmiş. Bunlardan daha önemlisi ise ileri seviyede bir harita yaratıcısına sahip olması. Dolayısıyla oyundan sıkılmadan yeni random yaratılmış haritalar üzerinde oynayabiliyorsunuz.

Heroes'un benim için ayrı bir yeri var. Giderek herşeyin hızlandığı, renklileştiği, "3D'leştiği" oyun dünyasında hala turn bazlı oyunlar olduğunu görmek insanı mutlu ediyor. Bir gün sabah uyandığımızda belki de, bir dönem turn bazlı strateji ağırlıklı oyunların doldurduğu raflarda sadece süslü aksiyon oyunları görebiliriz. İşte *Heroes* yavaş yavaş parlaklığını yitiren turn bazlı oyunlar kategorisinin en gururlu temsilcilerinden biri. En çok oynan oyunlar listesinde her zaman kendine yer bulmasını, oyunun yaratıcılarından Greg Fulton, *Heroes*'un strateji ve RPG'yi çok başarılı bir biçimde birleştirmesine bağlıyor. Gerçektende Fulton'nun de belirttiği gibi elinize alınca bir senaryo daha bitirmeden bırakamıyorsunuz. *Armageddon's Blade* o tadı tekrar yakalamama yol açtı. Şu anda 3DO'nun *Heroes IV* üzerinde çalıştığını biliyoruz ama ne yazık ki tasarım grubunun gündeminde şu sıralar oyunun turn bazlı mı yoksa RTS mi olacağı bulunuyor. Ayrıca diğer bir gündem maddeside oyunun şu anki halinden RPG'ye ne kadar kaydırılacağı. Şu anda kabaca yarı yarıya diyebileceğimiz RPG – Strateji oranından memnun olmayan RPG oyuncularının bu konuda istekleri sürüyor. Fakat *Might & Magic* serisiyle paralel yürüyen *Heroes*'un da bir RPG olacağını açıkçası ben zannetmiyorum.

Belkide en iyisi tüm bu endişeleri bir kenara bırakıp, *Armageddon's Blade*'in sıradaki senaryosuna başlamak.

Son Dakika...

Ben yazımı teslim etmeden kısa bir süre önce elime *Odium* geçti. Daha önce demosunu vermiş olduğumuz oyunu uzun zamandır bekliyordum. En sevdiğim oyunlardan üçü olan; *Fallout, X-Com* ve *Jagged Allience*'ın en iyi yanlarını birleştirdiği ileri sürülen bu oyun sanırım kısa bir süre sonra klasikler arsındaki yerini alacak (en azından benim için).

Yazımı teslim etmiş olmanın rahatlığıyla artık *Close Combat IV*'teki eksik görevlerimi tamamlayıp biraz *Odi-um* oynayabilirim sanırım. Gelecek ay görüşmek üzere.

PCG

BURAK AKMENEK



EJDERHANIN İNİ

FRP • RPG • FRP-STRATEJİ

Ultima'ya dalalım...

> Kendi *Ultima Online* grubumuzu kurup bu kocaman ve canlı dünyanın ufak bir köşesinden de biz tutsak ne dersiniz? Dostlar sizin de tekliflerinizi bekliyorum.

Bu ay hepimiz *Fifa* Turnuvası'ndan pek oyun oynamayamadık ama ben en az bir buçuk haftamı *Revenant, Baldur's Gate ve Age of Wonders* ile geçirdim.

Sonunda şuna karar verdim arkadaşlar, şu sıralar adamakıllı bir FRP gelmiyor. Gelen oyunlar ya eskisinin tekrarı niteliğinde (bakınız *Heroes of Might & Magic VII*) ya da biraz ondan biraz bundan karıştırılıp ortaya çıkarılmış oyunlar (bakınız Revenant). Önümüzdeki ay Revenant ile ilgili incelemeyi dergimizde bulacaksınız ama ben size oyunla ilgili kendi fikirlerimden bahsetmek istiyorum. Oyunun geneline baktığımızda güzel grafiklerle süslendiğini zaten hemen fark edeceksiniz. Yaratıkların hareketleri çok hoş, adamımız karizmatik, yer şekilleri, binalar, silahlar, karakterler çok ayrıntılı çizilmiş. Oyun boyunca bol bol hoplayıp zıplayıp düşman öldürüyor ve malzemeleri, topluyorsunuz. Buraya kadar herşey iyi güzel. Şimdi kötü kısmına gelelim. Grafiklerin güzeliği yanında levellarda hakim olan renkler yüzünden giriş çıkış kapılarını bulmak gerçekten çok zor olabiliyor. Konuşmalar insanın canını sıkacak derecede uzun ve sıkıcı (Allahtan space ile hızlı hızlı geçebiliyorsunuz). Senaryo bence başarılı ama Ortaçağ Avrupası' nı andıran bir görüntü içinde doğulu karakterler ile savaşmak bana biraz zorlamayla oturtulmuş gibi geldi; açıkçası pek kolay alışamadım. Önümüzdeki ay size bu oyundan daha çok bahsedeceğim.



Artık *Diablo II* screen shotlarına bakıp avunmak istemiyorum!

Baldur's Gate' i bu ay tekrar tekrar oynadım çünkü ona rakip olacak oyun bulamadım, biraz da *Tales of the Sword Coast*'a bulaşacağım sanırım ama o kadar. Ben hala sipere yatmış *Diablo*'yu bekliyorum. İncelemelerde göreceğiniz *Septerra Core*'da ilgimi çekmiyor değil ama modern FRP ler pek bana göre değil galiba. Arkadaşlarımın söylediğine göre bu konudaki fikrimi belki *Fall Out* değiştirebilirmiş (biliyorum bu oyunu hala oynamamış olmam ayıp ama sizde benim gibi orta çağ delisi olup Latince öğrenmeye çalışsanız, kılıç koleksiyonu yapsanız ve zırhlara yan gözle bakıp internette bir yerlerden kalkan ısmarlamayı kafanıza taksanız anlardınız). Benim gibi şu ülkede kaç çatlak vardır ki ?



Baldur'un İskandinav mitolojisinde bir karakter olduğunu biliyormuydunuz?

Dostlar yazımı okuyan sizlerden bir dileğim olacak, sizi fazla yormadan kendi çapımda bir online FRP grubu kurmayı düşünüyorum, bu yüzden sizden ricam dergiye hangi oyunları online olarak oynamak isterseniz bununla ilgili bir mail atmak. Gelen mailler içinden örneğin bir *Ultima Online* Grubu kurarak hep beraber oyun oynamak gibi bir düşüncem var şu sıralar. Örneğin 15-20 kişi (daha fazlada olabilir) kendi klanımızı kurup oyunun içinde belli bir bölgeyi kontrol altında tutmak ya da belli bir mahalle kurmak gibi sizinde fikirlerinizle daha da çoğalabilecek bir sürü düşüncem var. Yanlız bunun *PC Gamer* ile bir alakası yok bu yanlızca benim ile sınırlı bir plan aklınıza başka bir şey gelmesin.

Online FRP oynamanın zevkini yaşayan şanslı arkadaşlar bilirler ki bir oyun ne kadar kötü olursa olsun online oynandığında zevki bambaşka olur. Ben bu zevki tatmak için artık kendini internet kafelerden kurtarıp, binasının dışından üst kattan alt kata direk kablo çeken arkadaşlar tanıyorum. Bir defa kanınıza girdimi örneğin *Diablo*'yu 8-10 defa bitirsenizde bir süre sonra gene oynayabilirsiniz (tabii bunda *Diablo'* nun devamlı değişen düş-



Krondor eski ama iyi bir oyundur.

manları da rol oynuyor).

Online demişken size elime geçen bir haberden bahsedeyim. 11/12/1999 tarihli Blizzard *Entertainment*'ın basın bülteninde *"Diablo: The Calling"* adlı sekiz dakikalık bir kısa filmi 16-18 kasım günlerinde hergün saat 10-11 arası gösterime sunduğunu ve biletlerinde 5 dolardan satıldığını öğrendim. Filmin konusu ise çok eski bir dini mezhep olan Horadrim' i izleyen Marius isimli bir karakter ve onun anılarıyla ilgili. Artık oyun piyasasının nerelere geldiğini gözler önüne sunmak açısından bu notuda yazıma ekledim.

Ultima Online, Everquest ve *Asheron's Call* oyunlarının sitelerini sık sık ziyaret ederek buradaki gelişmeleri izliyorum. *Everquest* ve *Asheron's Call*'u bilemem ama aralarındaki en eski oyun olan Ultima diğerlerine bayağı bir fark atmış gibi görünüyor. En son siteyi ziyaret ettiğimde (bu yazıyı yazmadan hemen önce yani) haftalık oyuncu sayısını 834.548 gibi bir rakam olarak gösteriyorlardı. İnanabiliyormusunuz bir oyunun içinde yanlızca gerçek karakter olarak bu kadar insan var. Müthiş bir rakam bu ve gerçek!

Ama bunun yanında *Ultima* serisinin alışık olduğumuz izometrik görüntüsünün yerine Ascension adlı yeni Ultima oyunuyla kendine Lara Croft benzeri bir hava katmış. Artık karakterimizi etrafında bir çok açıdan dönebilen bir kamera ile görüyoruz. Eşya almak, inventory gibi özellikler çok geliştirilmiş. Bir çok güzel özellik içermesine karşın benim oynadığım demo buglarla doluydu. Ayrıca oyun minimum olarak Pentium 166, 32 MB RAM,56 K lık SVGAekran kartı ve 6 hızlı CD ROM ile 450 MB lık bir sistemde çalışacağını idda etsede, benim kullandığım PIII 450, 128 MB RAM, VODOO III ekran kartlı bir sistemde bile bazen atlayarak çalıştı, gerisini siz düşünün artık.

Size biraz eski olmakla beraber oynanış olarak gerçekten zevkli bir FRP önereceğim: Return to Krondor. Gene eski bir serinin devamı niteliğinde olsada diğer seriler gibi eski örneklerini utandırmıyor. Hem grafikler hem oynanış hemde senaryo açısından gerçekten bir ziyafet. Oyun kısa oluşu ve bazen monotonluğunun artmasına rağmen sırf üstteki özellikleriyle kendini kurtarıyor. Ayrıca oyunun içinde geçen konuşmalar ve arayüz bence şimdiki oyunlara fark atacak düzeyde. Eğer serinin önceki oyunlarını oynamadıysanız bazı canavarlar size gerçekten yeni gelecektir.

Önceki yazımda size *Warhammer* dünyasında geçen bir FRP- Strateji oyunundan bahsetmiştim *Darkomen*. Şimdi ümitle serinin üçüncü oyununu beklerken bu arada *Age of Wonders* ve *Black Moon Chronicles* ile avunuyorum.

Age of Wonders tamamen *Warlords* ve *Heroes* serisinin hayranları tarafından yaratılmış görünüyor, o da fantazi bazlı bir turn-based satrateji, ama bu ikisinin, özellikle de şu son zamanlarda *Heroes* serisinin yaptığı atakla bayağı geride kalmış görünüyor. Oyun içinde grafikler çocuk oyunu gibi göründese de atmosferine 10 üzerinden 6 verebilirim, yani vasat. Savaş animasyonlarıda öyle. İlerledikçe çeşitli savaş araçlarının çıkması ve onlar yanınızda olmadan kalelere saldıramamanız gibi gerçekçiliği arttırıcı ama bence sinir eden bir özellikte eklenmiş. Zaten oyundaki bir değişiklik bu, diğer bir farklılık ise bir senaryoya göre hareket etmeniz onun dışında oyun eğer bu tipin fanatiği değilseniz sizi pek sarmıyor. Ben diğerlerini tercih ederim açıkçası *Age of Wonders*'ı bu kadar hevesle beklememe değmedi, tam bir hayal kırıklığı yaşadım. Ancak makinaları artık yeni oyunlara yetişemeyen oyuncular bunun ile belki biraz zaman geçirebilirler.

Hepimiz zaman zaman değişiklik ararız, hep aynı tip oyunu oynamak bir yerden sonra monoton gelmeye başlar, ben bu gibi durumlarda genellikle ya zaman öldürmek için çok az dövüş oyunlarına ama genellikle strateji veya futbol menejerliğine takılırım. Fakat bu sıralar açıkçası en favori oyunum (*Fifa 99* demeyeceğim, çünkü turnuva yüzünden her yerimiz Fifa oldu, artık bir süre Fifa görmek yada sözünü duymak istemiyorum) *Freespace II. Freespace I'* den sonra her seride olduğu gibi bunda da ilkinin ismini kullanarak parayı toplamak amaçlı bir oyun çıkmasından korkuyordum ki, tam tersine gelen oyun beklentilerimin de çok üzerinde tek kelimeyle mükemmel yapılmış. Atmosfer başta olmak üzere gerek yeni gemiler gerek görevlerin kurgusu, yeni silahlar daha da geliştirilmiş AI, inanılmaz güzellikte görsel ve işitsel efektler, arayüz, kısacası herşeyiyle mükemmel. Oyundaki yenilikler birbiriyle çok iyi uyumlaştırılmış gemileriniz değiştikçe gerçekten aradaki farkı hissediyorsunuz. Hele birde kaliteli bir joystick'e sahipseniz benim gibi oyunun başına oturup bitirmeden kalkamıyorsunuz. Ben aynı zamanda arşiv yapıyorum ve bu oyunu hem ilkinde sonra çıtayı dahada yükselten bir oyun olduğundan, hemde *Privateer* CD min yanında gayet şık duracağından evdeki raflarımda kendini bekleyen yerine yerleştirdim.

Bir de gene değişiklik olarak size eskilere takılmanızı önereceğim. Örneğin *Menzoberranzan,* kesinlikle bana çok zevk veren bir oyun olmuştur. Eskilerde *Eye of the Beholder* serisinin yanında değişik sistemiyle ilk gördüğümde çok ilgimi çekmişti. İlk lağım cüceleriyle ve tabii ki Dark Elflerle orada tanışmıştım. Dark Elf deyince oyunda grubunuza saygı değer Drizzt Do'urden' in de katılacağını söylemem sanırım yeterince ilginizi çekecektir. Bilmeyenler için çok kısaca bahsedeyim Dark Elfler, Elf ırkının yer altında yaşayan kötü kuzenleridir, dış görünüş olarak ten, saç ve göz rengiyle normal Elflerden hemen ayrılabilirler, anaerkil bir yapıya sahiptirler, Menzoberranzan ise Dark Elflerin (Dark Elf' lerin diğer adları ise Drow 'dur bu arada) en büyük yeraltı şehirlerinden biridir. Drizzt ise gene çok kısaca anlatmak gerekirse Dark Elfler arasında doğru yolu bulmuş, daha doğar doğmaz özel bir çocuk olduğu anlaşılan, gerçekten çok üstün bir savaşçıdır. Bu tip bilgileri sanırım çoğunuz zaten biliyordur ama FRP dünyasına yeni yeni girmeye başlayan arkadaşlar için böyle ufak dipnotlar düşüyorum ki en azından karakterlerden bahsettiğim zaman birazcıkta olsa kafalarında bir fikir oluşsun.

Bu kadar konudan bahsettikten sonra artık sayfanın sonuna doğru geliyoruz, ah bu arada geçen ay ki başlığımın manası " Herşeyde Şüphelen" manasına geliyordu, hepinize yeni bin yılın şans getirmesini diliyorum önümüzdeki ay görüşmek üzere.

PCG



Haydi arkadaşlar bizde şöyle bir birlik olalım!

CEM SİNANOĞLU

TEKNİK DİREKTÖR

FUTBOL • BASKETBOL • MENAJERLİK • V.S.



Microsoft ve Spor

Aralık ayında elime geçen iki oyun, beni uzun süredir kurtulamadığım EA Sports oyunlarından kısa bir süre için de olsa ayırmayı başardı. Bu oyunların ikisi de Microsoft imzası taşıyor.

21.Yüzyıl'ın ilk *PCGamer*'ından herkese merhaba. Öncelikle hepinize 5 Aralık günü Rock House'da düzenlediğimiz *Fifa99* turnuvasına gösterdiğiniz ilgi için tüm PCGamer ailesi adına teşekkür ederim. Gerçekten de güzel bir organizasyondan alnımızın akıyla çıktığımız için çok mutluyuz.

Aralık ayında elime geçen iki oyun, beni uzun süredir kurtulamadığım EA Sports oyunlarından kısa bir süre için de olsa ayırmayı başardı. Bu oyunların ikisi de Microsoft imzası taşıyor: *NBA Inside Drive 2000* ve *International Football 2000.* Şirket bu oyunlarla piyasadaki EA Sports egemenliğini yıkmaya çalışıyor olsa da, benim ilk izlenimlerim bunun pek de mümkün olamayacağı doğrultusunda. Neyse; yorumları bir kenara bırakalım da oyunlarımıza geçelim...

NBA Inside Drive 2000

NBA Inside Drive 2000, son zamanlarda çıkan en iyi basketbol oyunlarından biri. Gerek ses efektleri, gerek grafikleri oldukça başarılı ve sıkılmadan saatlerce oynanabiliyor. Ama *NBA Live 2000*'i yakalaması söz konusu değil.

Öncelikle oyunun demosunu ele alalım. Bu demoda da, aynı *NBA Live 2000*'de olduğu gibi Amerikan basketbol liginden görüntülere yer verilmiş. Ama seçilen müzik ve görüntü kalitesinin, EA Sports'un meşhur demolarının yanında oldukça amatör kaldığını rahatlıkla söyleyebilirim.

Inside Drive 2000'de, diğer tüm NBA oyunlarında gördüğümüz standart seçenekler mevcut. İsterseniz dostluk maçı yapabilir ya da sezon oynayabilirsiniz. Gecenin maçı seçeneğinde ise, bilgisayarın sizin için seçeceği takımlarla maç yapabilmeniz mümkün.

Maça başlarken ev sahibi takımın oyuncuları birer birer izleyicilere tanıtılıyor. Fakat bu tanıtım oldukça başarısız. Sadece salonun hoparlörlerinden gelen bir ses oyuncuların isimlerini okuyor ve olay böylece sonuçlanıyor. Yani *NBA Live 2000*'deki o muhteşem maç öncesi görüntüleri, bu oyunda yerini isim okuma seansına bırakmış.

Maçlar oldukça eğlenceli ama pek gerçekçi değil. Bunun nedeni, oyuncuların bir basketbolcudan çok 100 metre atletlerini andırmaları. Topu eline alan oyuncu, 5 saniye içinde rakibin pota altına kadar gelebiliyor ve atışını yapabiliyor. Tabi bu durumda maçların 180 ya da 190 sayıyla tamamlanmasına şaşmamak gerek.

Oyunun ilginç yanlarından birini maçı anlatan sunucular oluşturuyor. Belki de Inside Drive 2000'in NBA Live 2000'den üstün olduğu tek nokta da bu. Sunucular bazen o kadar keyifleniyorlar ki, bir anda şarkı söylemeye bile başlayabiliyorlar. Ama bu esprili maç anlatımı, bir süre sonra kendini takrarlamaya başlıyor ve sıkıcı bir hal alabiliyor. Seyirciler gerçeğe yakın görünümleriyle ilk bakışta oldukça başarılı gibi görünse de, hareketsiz oluşları bu başarıya biraz olsun gölge düşürmüş.



***NBA Inside Drive 2000*'de maç öncesi şovu işte bu kadar. Tabi buna şov denirse...**

Sonuçta *NBA Inside Drive 2000,* piyasadaki birbirinden kötü basketbol oyunları arasında ön plana çıkmayı başarıyor. Ama *NBA Live 2000* ile karşılaştırırsak ne kadar amatörce hazırlanmış bir oyun olduğu da hemen anlaşılabilir. Oyunun Aralık sayımızda yer alan incelemesini ben hazırlamış olsaydım, notu kesinlikle %70'I geçemezdi. Eğer eğlenceli ve iddiasız bir basketbol oyunu oynamak isterseniz, *Inside Drive 2000*'i alın. Ama her şeyin en iyisini tercih ediyorsanız, *NBA Live 2000* oynamaya devam edin.



***International Football 2000*'in en başarılı olduğu nokta, stadyumlar.**

International Football 2000

Microsoft International Football 2000, tamamen milli takımlar üzerine kurulmuş bir futbol oyunu. Arjantin'den tutun da Arnavutluğa kadar dünya üzerindeki tüm milli takımlar oyundaki yerini almış. Tabii Türk Milli Takımı da unutulmamış.

Oyunda dostluk maçı yapabileceğiniz gibi, milli takımlar seviyesinde düzenlenen hemen her türlü turnuvaya katılma şansına da sahipsiniz. Maça başlamadan önce hava durumu, maç süresi ofsayt ve stadyum seçimi gibi bir takım yaraları yapabiliyorsunuz.

Öncelikle stadyumlardan bahsetmek istiyorum. Oyundaki stadyumlar için bugüne dek gördüğüm en başarılı modelleme dersem, inanın yalan söylemiş olmam. Özellikle gece maçı oynuyorsanız, ışıklandırmaların ve gökyüzünün beni etkilediği kadar sizi de etkileyeceğine eminim.

Ama oyun, ne yazık ki stadyumların modellemesi kadar başarılı değil. Oyuncular gerçek hayattaki futbolculardan çok Japon çizgi film karakterlerini andırıyor. Aslında gerçek oyunculara benzeselerdi de pek bir anlamı olmazdı. Çünkü kadrolar tamamen uydurma. Microsoft'un neden böyle bir seçim yaptığını anlamak bir hayli güç.

International Football 2000, oynanabilirlik açısından başarılı bir oyun olsa da, gerçekten uzak oluşu ve kısa sürede sıkıcı bir hal alması nedeniyle benim fazla ilgimi çekmedi. Tabii siz ne düşünürsünüz bilemem.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay yeni oyunlarla görüşmek üzere... **PCG**



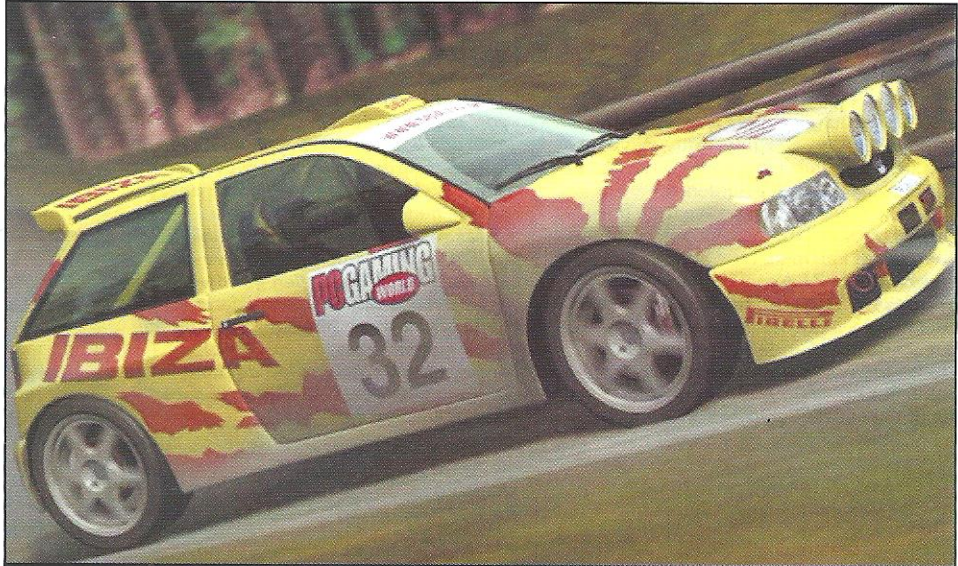
MEHMET GÜNAL

SİM KÖŞESİ

SÜRMEK • UÇMAK • DÖVÜŞMEK • İNŞA ETMEK

Rally Championship, yılın en iyisi

Sizde, tekdüze ve basit yarış oyunlarından sıkıldıysanız, birde şu ralli simülasyonunu deneyin. Bu oyunu beğenmemek için hayatın gerçekliğinden bıkmış olmalısınız!



Bu derece kaliteli modellenmiş bir Ibiza ile yarışırken tek eksiğiniz bir kask olacak.

Dergimizin geçen ay düzenlediği *Fifa 99* Turnuvası, bir heyecan kasırgası gibi geldi ve geçti. Yalnız turnuvaya katılanlar değil ama biz dergi editörleri de bu kasırgadan nasibini aldı. Ama öyle gözüküyor ki, bu çılgınlıktan en fazla nasibini alan kişi, spor editörümüz Cem oldu. Benimle yaptığı bir dizi maç sonrası, hem dergideki en iyi *Fifa 99* oynayan editör ünvanını, hem de çok güvendiği ve hiç vazgeçemediği Inter takımına olan güvenini yitirdi. Neyse ki, dergide *Fifa 99* kasırgası şu sıralar yerini *Quake 3*'e bırakıyor, aksi bir durumda Inter klubü tarafından gönderilebilecek görevliler, Cem'in aleyhine dava açmak için (takımın adını kötüye kullanmaktan) mahkemeye başvurabilirlerdi. Her gece bir kaç saatimizi ayırdığımız eğitime yönelik ve kültür yükseltici oyun, *Quake 3* sayesinde, artık geceleri de ofiste kalıp dergiye nasıl daha fazla yararlı oluruz diye düşünüyoruz. Gerek takım eşleşmelerinde, gerek deathmatch'lerde, biz, derginin ileri gelen editörleri sanal ortamda bir araya gelip dergiyi geliştirme konusunda fikir alış-verişi yapıyoruz. Gözlerimizde meydana gelen deformasyonlara rağmen yinede fedakarlıktan kaçınmayıp sizlere daha kaliteli bir dergi sunma çabalarımızın devam edeceğinden hiç şüpheniz olmasın.

Yine de bir simülasyon editörü olduğumu unutmayarak ve size karşı olan sorumluluklarımı gözönünde bulundurarak, bu ayda mümkün olduğunca (*Fifa 99, Quake 3* ve tabi ki şu günlerde yoğunlaşan vize trafiğinden zaman kaldıkça) simlere zaman ayırdım. Ama bu işi yaparken olaya farklı yaklaşmak istedim, daha doğrusu ben artık daha realistik yarış oyunları istiyoruuum! Sürekli aynı ortamlarda, bildik arabalarla inanılmaz süratler peşinde koşmak yerine daha değişik yarış oyunlarına zaman ayırmaya karar verdim. Zaten altıma Jaguar XK8'i alıp hız limitlerini zorlamak, 300 km/s ile duvarlara çarpıp olaydan hasarsız kurtulmak bana son zamanlarda keyiften çok sıradanlık duygusunu veriyordu. Takla atmanın yolda kalmaktan daha zor olduğu *Need For Speed* tarzı oyunlar artık speed'in bir need olmadığını bana yavaş yavaş hissettiriyor. Sırf harika araba çizimleri ve güzel ses efektleri var diye ilkokul çağını aşmış her yaştan insanın bu kadar çabuk kavradığı bir oyuna köşemde daha fazla değinmem bence hata olur. İşte bu tür derin düşünceler içindeyken dostlarımın bana tavsiye ettiği bir oyun, *MagneticFields Rally Championship*, yarış simülasyonlarına olan bu umutsuz bakış açımı bir anda değiştirdi. Bana sorarsanız, bu oyun yukarıdaki kaygıları hisseden her yarış simulasyonu meraklısını tekrar yaşama döndürecek.

Rally Championship, size birebir ve gerçeğine tıpatıp benzeyen 23 harika araçla yarışma imkanını sunuyor. VW Golf, Peugeot 106 GTI, 206 GTI (şifreli), Seat İbiza, Renault Megane Coupe, Ford Escort ve Opel Astra gibi çok yakından tanıdığınız arabaların (tabi bu araçlar ralli için özel olarak modifiye edilmiş!) bu denli müthiş modellenmiş tasarımları ile karşılaşmak çoğunuzu kesinlikle şok edecek. Değişik hava şartlarında, ve yol koşullarında çevrenizdeki detayların ayrıntı seviyesinden daha iyisine rastlamanız imkansız. Sileceklerin kar tanelerini camınızdan temizlemesi, izleyicilere patlayan flaşlar eşliğinde verdiğiniz artistik pozlar, yol dışı zeminlerde zor ilerleme gibi ufak tefek sayılabilecek etkenler oyunun gerçekçiliğini ulaşılmaz yapıyor. Farklı hava koşulları için, arabaların lastik seçiminden (kar, asfalt, yağmur...) ön-arka fren ayarlarına, süspansiyon sertliğinden hızlanma ivmesi ayarlarına kadar sayısız özelliklerinden size gerekli olanlarını yapabilmeniz mümkün, ve bu değişiklerin yarış seyrinizi doğrudan etkileyeceğinden emin olabilirsiniz.

Desteklediği donanımlar çok güncel ve arayüzü sizi hayal kırıklığına uğratmayacak. Öte yandan istediği sistem gereksinimleri doğal olarak ortalamanın biraz üstünde, ama gerçek ralli heyecanını yaşamak istiyorsanız, bu oyundan daha iyisini bulamazsınız. *Rally Championship*'in, yarış simülasyonlarına getirdiği ayrıntı seviyesi kesinlikle bir devrim. Oyunda, yokluğu göze batan, ya da size "keşke şu da olsaydı" dedirten bir eksiklik yok, herşey düşünülmüş ve hiçbiri de abartılmamış. Anlayacağınız bu ay *Rally Championship* ile karşılaşmış olmam, bana oyun dünyasının yılbaşı için verebileceği en iyi hediye oldu.Oyun bu yazının yayınlandığı günlerde, yeni yeni Türk piyasasına girecek ve kesinlikle ortalığı kasıp kavuracak. Benden söylemesi.

PCG

MEKTUPLAR

Bizim amacımız, sizin, en iyi oyun dergisini okumanızı sağlamak. Ama bunu yanlız başaramayız, bunu başarmak için sizin – evet sizin – yardımınıza ihtiyacımız var. Bize neyi doğru ya da yanlış yaptığımızı söyleyin, böylelikle ne düşündüğünüzü bilebilir ve daha iyisini yapabiliriz. Sorularınız, eleştirileriniz, önerileriniz; aklınızdaki herşeyi bize yazın. Sizlerle sürekli iletişim halinde olmak bizi mutlu ediyor.

PC GAMER -Türkiye Okur Mektupları Köşesi

Adresimiz:
Büyükdere cad.
Hür Han
15/A Kat:4
Şişli/İstanbul

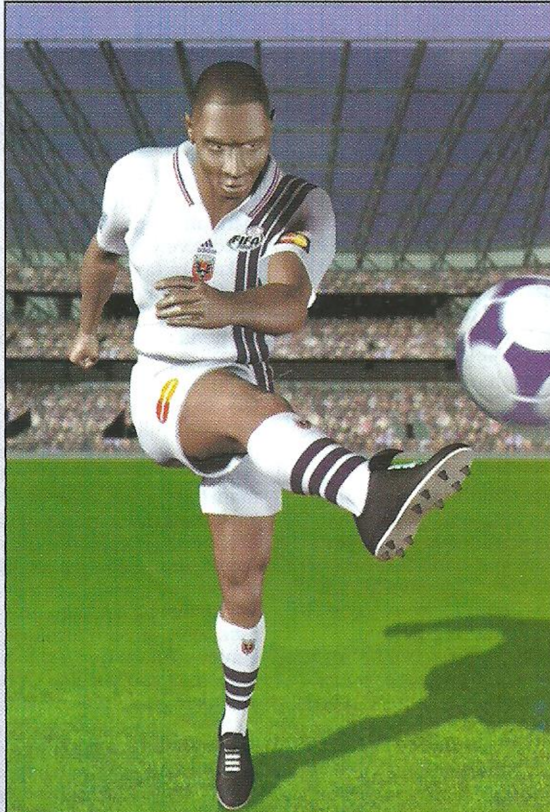
E-mail:
mektup@pcgamer.com.tr

En Güzel Gol Yarışması

Selam,
Öncelikle bu güzel fikir için tebrikler ve de teşekkürler. Dergideki duyuruyu heyecanla okudum fakat sanki biraz eksiklikler var gibi. Neler derseniz:
1. Gönderilecek replay sayısında herhangi bir sınırlama var mı yok mu?Yani ben şimdi kalkıp 25 tane replay gönderebilir miyim? (Abart değil gerçek :))
2. Diskete save edip gönderin demişsiniz fakat ayrıntı vermemiş yani nasıl yapılacağı konusunda açıklama yapmamışsınız. Herkes bu konuda bilgi sahibi olmayabilir.
3. Sadece disket yoluyla mı gönderilecek replaylar? e-mailla attachment olarak ya da yakında açılacak web sitenize direk olarak gönderilemez mi? Goller daha sonra web sitenizde sergilenecek mi?
4. Takımlar ya da level konusunda herhangi bir sınırlama ya da kısıtlama var mı? Golleri fifa2000.net ten download ettiğimiz ve de oyunda default olarak bulunmayan takımlarla attıysak değerlendirmeye alınmama gibi bi ihtimal söz konusu mu?
5. Bilgisayardan yediğimiz gollerde değerlendirmeye dahil edilecek mi? Malum şu aptal makina nasıl ediyor ediyor bazen gayet güzel goller atıyor :(
6. Çok mu detay düşünüyorum?
Şimdiden teşekkürler. İyi çalışmalar.

— **Ozan Cınga**, e-mail yoluyla

Sevgili Ozan,
En Güzel Gol Yarışması hakkında yetersiz bilgi verdiğimiz için tüm okurlarımıza bir özür borcumuz var. İşte sorularının cevapları:
1. Replay sayısı konusunda esnek davranmaya çalışıyoruz ama 25 tane göndermen de mümkün değil. En fazla 5 adet replay gönderebilirsin.
2. Kaydetmen gereken replay'ler, Fifa2000'in kurulu olduğu klasörün içindeki "user" klasöründe yer alıyor ve isimleri "hlite0x.sav". Bunlardan hangisini ya da hangilerini yollamak istiyorsan, direk olarak diskete kaydetmen yeterli.
3. E-mail yoluyla göndermen ne yazık ki mümkün değil. Çünkü göndereceğin disketle birlikte, orjinal oyunun kutusundaki bandrolü de göndermen gerekiyor. Tabi ki bunu e-mail yoluyla göndermen söz konusu değil. Gollerin web sayfasından sergilenmesi fikri hiç de fena değil. Web sayfamız istediğimiz düzeye geince neden olmasın...
4. Takımlar ve level konusunda hiç bir sınırlama yok. İstediğin takımla ve istediğin level'da attığın golleri gönderebilirsin.
5. Yarışmada önemli olan sizlerin attığı goller. Bu yüzden bilgisayarın attığı golleri değerlendirmeye almıyoruz.
6. Aslında sen gerekenleri düşünüyorsun. Keşke biz de bunları açıklamayı geçen ay düşünebilseydik...



Yukarıdaki futbolcu, *Fifa 2000* En Güzel Gol Yarışması'ndaki ödülleri kazanmak için oldukça hırslı görünüyor.

Fifa 2000 Türkiye Ligi

Tekrar Merhaba
Uzun bir zaman önce size mektup yazmıştım. Siz de bir ay donanım bir ay mektup köşesinde yayınlamıştınız. Aslında ondan sonra değişik bir mail daha attım ama o yayınlanmadı.

Dergiyi baştan beri takip ediyorum ama hala şikayetçiyim. Çünkü dergi Konya da bazen çıkıyor bazen hiç çıkmıyor. Çıksa bile 10-15 gün sonra geliyor. Bunlar beni delirtiyor hani. Derginin başarısından söz etmeme gerek olmadığı için direkt olarak merak ettiğim bazı şeylerden bahsedeceğim:
1. *Omikron* adlı oyunu vurgun bölümüne koymuşsunuz ama o kadarcık bilgi yetmedi. Bi de öyle anlatmışsınız ki insan çıkana kadar çatlıyor.Biraz daha detaylı bilgi verebilirseniz çok hoş olacak.
2. Bazı oyunları biraz acımasız eleştirmiyor musunuz? Yani çoğu oyun uzun süren emeklerin ürünü yapılmış ürünler. Örneğin *C&C 3*...
3. Beta, alpha (ciddiyim bizdeki *AOE 2* de alpha yazıyor. Beta bile değil) oyun satan yerleri deşifre etseniz de biz de oyun alıp eğlenmek yerine işkence çekmesek. Orijinal oyunlar yeteri kadar ucuzlamadıkça bu yerlere ne yazık ki mahkumuz. Mesela e-mail yoluyla bu işi yapabilirsiniz. Hayırlı bir iş yapmış olurdunuz bence.
4. İkinci soruya zıt, *Fifa2000*, 90 rating almayı hakedecek bir oyun değil bana göre. Türkiye Ligi deniyor ama ben pek Türkiye Ligi'ne rastlamadım. Yani o ne biçim Türkiye Ligi öyle yaa? Bizim bile duymadığımız adamlar, hiç benzemeyen surat modelleri (çoğu oyuncumuz neredeyse zenci gibi), ayrıca oynanış deniyor ama hala topu kendi ceza sahanızdan alıp gol atabiliyorsanız bence hiç bir şey değişmemiş. Neyse bu kadar yeter iyi değil işte daha iyisini beklerdik.
5. Biraz özel bir soru olacak ama orada gününüz neler yaparak geçiyor, yani hep oyun oynamıyorsunuz değil mi iş haricinde?

Türkiye'nin bir numaralı oyun dergisinin okuru olduğum için

herkese, emeği geçen herkese teşekkür ederim. Hep böyle kalın. Başarılar.

— **Ahmet Kılıç**, e-mail yoluyla

Sevgili Ahmet,
PCGamer'ın İstanbul dışında geç çıkması tamamen dağıtım ve uzaklık sorunu. Ama bu gecikme, söylediğin gibi 10-15 gün olmuyor. Ayrıca bu sorun gittiğin yerel bayiiden de kaynaklanıyor olabilir. Sana, abone olmanı öneririz. Abone olduğun takdirde hem ödediğin ücret ekonomik olacaktır, hem de dağıtımdan kaynaklanabilen gecikmelerden etkilenmeyip, dergine, basıldıktan en geç iki gün sonra kavuşacaksın. Eğer PCGamer'ı ilk sayısından beri takip ettiğin halde yine de abone olmayı düşünmüyorsan, bundan sonra gecikme problemi yaşamayacağını belirtelim, çünkü dağıtım sorunu giderilecektir. Şikayetlerin ve övgülerin için teşekkürler. Cevaplar:

1. Omikron adlı oyun hakkında daha detaylı bilgiyi, bu sayımızın incelemeler bölümünde; oyunun kahramanı olan David Bowie ile yapılmış bir röportajı da Görgü Tanığı bölümünde bulabilirsin.

2. Hiçbir oyunu hakettiğinden daha fazla iyi ya da kötü yönde eleştirmiyoruz. Evet, herhangi bir oyun ne kadar kötü olursa olsun uzun süren emeklerin ürünü, ve oyunu geliştirenleri takdir ediyoruz. Ama biz oyuna kullanıcı açısından bakıyoruz ve objektif olarak, ne görüyorsak onu yazıyoruz. Bunun, oyunu geliştirenler için de, okurlar için de (elbette bizim için de), en iyisi olduğuna inanıyoruz.

3.Elbette kimse beta oyun oynamak istemez. Türkiye'ye kopya oyun satan kuruluşlar, yaptıkları yetmiyormuş gibi bir de beta rezaletini çıkardılar. Beta oyun satan yerleri deşifre etmeyi düşünmüyoruz, çünkü bu bizim yetki sahibi olduğumuz bir konu değil. Ayrıca böyle yerler, belki zorunlu kaldıkları için, yani oyunun orijinalini bulamadığı için beta veya kopya oyun satıyor olabilir. Ama yeni yılda bu konuda çok fazla mücadele olacağı kesin. Kopya yazılımlarla mücadele eden bir organizasyon olan BSA, yeni yılda faaliyetlerini arttıracak. Merkezleri Türkiye dışında bulunan oyun dağıtan firmaların avukatları, Türkiye'ye gelip bu mücadeleye katılacaklar. Kopya yazılım kullanan kuruluşlar ağır ve caydırıcı yaptırımlarla karşılaşacaklar.

Ancak gün geçtikçe ülkemizde orjinal oyun konusunda olumlu gelişmeler oluyor ve bu bizi sevindiriyor. Ülkemizde distribütörü bulunan orjinal oyun üreten ve dağıtan firmaların sayısı artıyor. Orjinal oyunların fiyatı düşüyor. Artık orjinal oyunları gereksiz ve pahalı bulanlar için bile, orjinal oyun almak cazip hale geliyor.

Biz beta oyun satan yerleri deşifre etmek yerine, beta oyunları deşifre ediyoruz. Bu oyunları PCGamer Kara Listesi'nde bulabilirsin.

4.Fifa 2000'de Türkiye Liginin garip olmasının sorumlusu Electronic Arts değil, ülkemizdeki bazı yetkililerdir. Yetkililerin Türkiye'yi tanıtmada etkisiz kalmaları, üstelik bunun için EA'dan para talebinde bulunmaları, Fifa 2000'de Türkiye Ligini kötü kılıyor.

Eğer topu kendi ceza sahandan alıp tek adamla gol atabiliyorsan, oynadığın zorluk seviyelerine göz atmanı öneririz. Ayrıca sen çok yetenekliysen bizim söyleyecek fazla birşeyimiz yok.

5."Biz ofise gelip bilgisayarlarımızı açıyoruz ve hemen oyun oynamaya başlıyoruz. Deliler gibi hiç ara vermeden multiplayer oyunlar oynuyoruz" diyebilmeyi isterdik ama dergiyi sizlere ulaştırabilmek için bundan biraz daha fazla çaba sarfetmemiz gerekiyor. Oyun oynamaktan büyük bir zevk duysak da, bütün günümüzü oyun oynamakla geçirmiyoruz. Öncelikle dergi işleri ile ilgileniyoruz. Dergi işleri oyun inceleme, gündemi takip etme, donanım inceleme ve test etme, mektup ve telefon cevaplama, yazı yazma gibi sizin de tahmin edebileceğiniz uğraşlardan oluşuyor. Bu işleri yapmaktan büyük bir zevk duyuyoruz ve çok eğleniyoruz. Tüm dergi çalışanlarının katıldığı multiplayer karşılaşmalar günün en hararetli saatleri oluyor. Burada günler asla monoton geçemiyor. Bir okurumuzun dergimizi ziyaret etmesi, matbaaya gidecek filmlerin karışması, bir editörümüzün bilgisayarının çökmesi gibi, olumlu olumsuz hoş sürprizlere hergün hazırlıklı oluyoruz.

Elbette ki bizler de insanız ve hepimizin sosyal hayatı var. Her ne kadar bizler çok iyi anlaşan bir ekip olsak da, günde 12 saat birbirimizin yüzünü görmekten sıkılınca, özel yaşamlarımıza dönüyoruz.


Master of Orion 2, uzay tabanlı strateji oyunlarını sevenler için.


Civilization fanatiklerini sadece *Alpha Centauri* tatmin edebilirdi.


İyiler ve kötüler her zaman savaşacak, *Heroes III*'de olduğu gibi...

3DO

Hello team no:1 in TÜRKİYE
Dil sorunu olanlara Türkçeleştirelim

Merhaba Türkiye'nin 1 numaralı ekibi. 3 senelik bir bilgisayar kullanıcısı olarak ben *Heroes II-III*; ve *Might and Magic VI-VII*'yi fanatik derecede severek oynadım ve sizden ricam bu oyunların önceki serisini de bir ara tanıtmanız yani bir nevi nostalji.....

Ayrıca *Master of Orion 2*'yi oynadım ve zilyon kez bitirdim ve o tadı verecek bir oyun bulamadım bana o tarz bir oyun daha tavsiye edebilir misiniz?

Bi de tavsiye konusunda editörün tavsiyesi biraz geçici oluyo bir tavsiye köşesi açarsanız müteşekkir olurum.

Son olarak benim gibi bir bilgisayar dergisi kolleksiyoncusuna 4.99 dolar verdirecek bir dergi çıkarttığınız için sağolun.....

Türkiye'nin en iyi FRP takımından selamlar
(Çok iddialıyızdır.......)

— **Burak Albayrak**, e-mail yoluyla

Sevgili Burak,
Şimdilik Might & Magic serisinin eski sürümlerini dergide yayınlamayı düşünmüyoruz. Ancak ileride belki olabilir. Bu konuda fikir verdiğin için teşekkürler.

Master of Orion 2'yi seviyorsan, ne yazık ki sana tavsiye edebileceğimiz Master of Orion 2'ye benzeyen başka bir oyun yok.

Bu köşeyi çok yakında açılacak olan pcgamer.com.tr adresinde bulabilirsin.

Darkstar USS

Ağustos 1999 ayında verdiğiniz CD'de *Half -Life* 16 bölümlük ek görevi vardı. Bunu install ettim fakat yeni bölümlere giremedim bu konuda açıklamalarınızı bekliyorum. Şimdiden teşekkürler...!

— **Alper Altıok**, e-mail yoluyla

Sevgili Alper,



Çıktığı sene yılın en iyi oyunu seçilen *Age of Empires*'ın ikinci sürümünde, Türkler'de yer alıyor.

1. Halflife klasörünün altında "Darkstar" isimli başka bir klasör yarat. Darkstar klasörünün de altında "Media" isimli bir klasör yarat.
2. Darkstar.zip' teki logo.avi hariç tüm dosyaları, yarattığın Darkstar klasörünün altına unzip yaparak at. Logo.avi dosyasınıda yarattığın Media isimli klasörün altına unziple. Dosya dallanmasının görünüşü şöyle olmalı:

```
*:\HALFLIFE
    |
    +--- DARKSTAR
    |      |
    |      +-- darkstar.txt
    |      +-- liblist.gam
    |      +-- neilm.wad
    |      +-- pak0.pak
    |      +-- titles.txt
    |      +-- MEDIA
    |             |
    |             +-- logo.avi
    +--- TFC
    |
    +--- VALVE
```

3. Şimdi Half-Life'ı herzamanki gibi çalıştır.
4. Ana menüde "custom game"i seç. Şimi yeni modları görebilirsin. Darkstar'ı seç ve "Activate"in üzerine bas.
5. "Done" seçeneğini seç ve Half-Life'ın ana menüsüne geri dön. Ekranda Darkstar'ın logosunu görüyor olmalısın.
6. Şimdi yeni oyuna başla, zorluk seviyesini seç... Ve işte hepsi bu...!

Delta Force 2

Selamlar,
Benim birkaç sorum olcekti...
1. Yaw bu *Delta Force 2* Voodoo destekliyor mu?
2. *Fifa 2000*'de maça girerken yapılan Loadingte sonlara yaklaştığında Windows'a geri dönüp ve çıkan pencerede "Device Error" dio. Ben naapçam simdi?
3. *Need For Speed 5* Rally mi olcek?
4. Bi de aradabir Web Sayfanız açılmıyo, heralde serverdan kaynaklanıyodur.
5. *Delta Force 2*'yi mutlaka MultiPlayer modunda oynayın.
Şimdiden tesekkürler.. (Dilim birazcık Internet dili oldu.. ehue pardon.)

— **Eril Akis,** e-mail yoluyla

Sevgili Eril,
1. Delta Force 2, Voodoo dahil hiçbir kartı desteklemiyor. Oyun Software oynanıyor.
2. Ne kadar şanslısın, çünkü Windows hatanın kaynağını belirtiyor: Device Error ! Bu bir sürücü hatası. Ekran kartının veya ses kartının sürücülerini yeniden yüklemelisin. (Mümkünse son sürümlerini)
3. Eğer, Need for Speed serisini takip ediyorsan, Electronic Arts'ın NFS'nin her yeni sürümünde değişiklikler yaptığını farketmişsindir. PCGamer ekibi olarak NFS'nin son sürümünün ralli olmasını bekliyoruz.
4. Web sayfamız çok yakında açılacaktır.
5. Her oyunu aslında multiplayer oynamak gerekir diye düşünüyoruz.
Biz de sana teşekkür ediyoruz.

QuakeIII: Arena

Merhaba,
Derginizi çıktığından beri takip etmeye çalışıyorum. Size birkaç eleştirim var. Hemen sıralamaya başlayayım:
1. Geçen ayki dergide (Aralık sayısı) mektup köşenizde Özgür Karavit adlı arkadaşa İSS'ler hakkında verdiğiniz cevaba gerçekten çok sinirlendim!!! Arkadaşa verdiğiniz cevapta Turk Nokta Net in diğerlerine göre biraz daha üstün olduğunu yazmışsınız. BÜYÜK YALAN!
Ben de bir Turk Nokta Net kullanıcısıyım ve bu ay başka bir İSS ye geçecegim. Çünkü bağlantı kurabilmek için 100 ile 300 defa arasında telefon çevirmek zorunda kalıyorum. Bu öyle bir noktaya geldi ki modemi otomatik çevirmeye ayarlayıp bir yandan oyun oynuyor veya televizyon seyrediyorum. Bence Turk Nokta Net en kötü İSS lerden birisi. Sonuçta siz o arkadaşı yanlış yönlendirdiniz. Lütfen bu cevabınızı düzeltin!
2. *Quake3:Arena 2000* in başında çıkacağını yazmışsınız. *Quake3:Arena* 7 Aralık'ta Ankara'da çıktı ve oyunu alıp oynamaya başladım. O beta versiyonudur gibi bir cevap vermeye kalkmayın. Demolarını aylardır internette takip ediyorum ve *Quake3:Arena* ile ilgili bir sürü yazı okudum. Kesinlikle full versiyon!
NOT: Eğer kazandığınız parayı hak ediyorsanız, yeterince yürekliyseniz bu mektubu olduğu gibi yayınlar ve internetten bana bir cevap yazarsınız...

— **Launcher,** e-mail yoluyla

Merhaba Launcher,
1. Evet, geçen ay bir okurumuz, bizden kendisine sorun yaşamayacağı bir internet servis sağlayıcısı önermemizi istemişti. Bizim cevabımız tam olarak şöyleydi:
"Türkiye'de her geçen gün yeni servis sağlayıcılar ortaya çıkıyor. Tabii ki bu



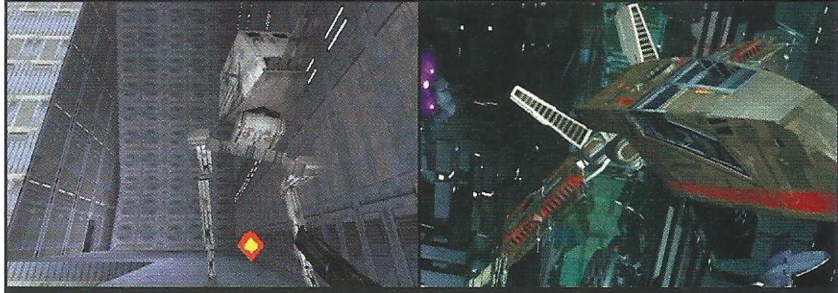
Delta Force 2'de akibetinizin dürbünde gördüklerinizinki gibi olmasını istemiyorsanız, çok dikkatli olmalısınız.

da aralarındaki rekabet nedeniyle servislerinde ve fiyatlarında biz kullanıcılar açısından olumlu yönde bir değişikliğe yol açıyor. Ama madalyonun diğer yüzünde ise; sunduğu cazip olanakların bir anda pek çok kullanıcıyı belli bir servis sağlayıcıyı kullanmaya yöneltmesi sonucunda, o servis sağlayıcının bir anda öngörmemiş olduğu bir yoğunluğa ulaşması yer alıyor. Böyle bir durumda ise henüz bir kaç hafta önce çok popüler ve tercih edilen bir servis sağlayıcı aşırı yüklenme nedeniyle kullanıcılarına yeterli servisi sağlayamıyor. Arz-talep dengesinin kolaylıkla değişebildiği böyle bir ortamda da belli bir servis sağlayıcı tavsiye etmek oldukça zor. Örneğin, uzun bir süre Superonline en iyi servis sağlayıcı olarak kalmayı başarmıştı. Fiyatlarını bir anda yarıdan daha fazla düşürmesi sonucu bir yığılma oldu ve aboneleri hiç umulmadık bu durumdan oldukça şikayetçi oldular. Şu sıralar bütün servis sağlayıcıların kalitesi birbirininkine benziyor fakat Türk Nokta Net diğerleri arasında daha üstün görünüyor. Ama tabii ki yarın ne olacağı belli olmaz."

Biz ofisimizde birçok İSS denedik ve bunların birçoğunu hala denemeye devam ediyoruz. Bugüne kadar bize en az sorun yaratan İSS, Türk Nokta Net oldu. Ofisimizde her sabah Türk Nokta Net ile internete bağlanıyoruz, ve akşam olunca 'disconnect' butonunu tıklayarak bağlantıyı kendimiz kesiyoruz. Senin yaşadığın bu sorunların sebebi, hattının büyük ihtimalle analog olmasıdır. Eğer hattın analog değilse, hattında başka sorunlar olabilir. Elbette herkes kullanacağı hattı belirlemekte özgürdür. Biz Türk Nokta Net'i kullanmaktan memnunuz, bu yüzden bu İSS'yi önerdik.

2. Quake 3: Arena, ne yazık ki Aralık 99'da çıkmadı. Aralık ayında Türkiye piyasasında oyunun beta versiyonu çıktı, ve birçok masum bilgisayar oyuncusu bunu tam versiyon sanıp, ne yazık ki oyunun beta versiyonunu aldı. Senin aldığın versiyonunun, beta olup olmadığını kesin olarak bilmiyoruz (büyük ihtimalle beta); ancak kesinlikle oyunun tam versiyonu değil. Q3A'nın çıkış tarihini merak eden herkes, www.idsoftware.com'dan resmi bilgilere ulaşabilir.

Mektup gönderdiğin için sana teşekkür ederiz. Okuyucularımızdan, olumlu olumsuz eleştirilerini her zaman bekliyoruz.



En güzel anılarımızı geçirdiğimiz oyunlardan biri de *Jedi Knight* idi.

Bulunmayan Oyunlar...

Merhaba. Ben derginizi ilk çıktığı zamanlardan beri alıyorum. Çeşitli ve ufak tefek eksikliklerinize rağmen oyun dergisi piyasasında önemli bir boşluğu dolduruyorsunuz, bu iyi (başka eksiklerinizi belki daha sonra yazarım.) Neyse, aslında benim ilgilendiğim konu baştan beri devam ettirdiğiniz, tüm zamanların en iyi oyunları anketi ile ilgili. Açıkçası konu ettiğiniz oyunlar ağzımı sulandırdı. Çünkü kendi adıma bu oyunlardan oynadığım oyun sayısı bir elin parmağını ancak geçer. Çeşitli sebeplerden dolayı bu çok da fazla mümkün olmadı (Türkiye'deki PC kullanıcılarının sorunlarını biliyorsunuz) Bunun için bu oyunları görünce aklıma bazı fikirler geliyor ve bir soru kafamı kurcalıyor. Tüm zamanların en iyi oyunlarını belirleyince bunun türk oyun piyasasındaki eğilimleri ortaya çıkaracağını söylüyorsunuz. Güzel, fakat bunun bize somut olarak kazandırdığı nedir. Ben her ay bu dergiyi aldığım halde hiç oy kullanmadım. Çünkü başka beklentilerim var. Söylemek istediğim şu: Bu oyunların çoğunu artık Türkiye'de bulmak mümkün değil. Bunları daha zor yollardan elde etmek gerek. Acaba bir yolla bu oyunları eski tozlu raflardan çıkarıp (ki çoğu 1-2 sene önce piyasadaydı) okuyucularınıza bir şekilde ödül olarak vermeniz mümkün mü? Bunun nasıl olacağından ve şartlarından emin değilim(belki bir çekiliş ya da benzeri birşey) fakat ben kendi adıma bir "*Fate of Atlantis*" ya da bir "*Jedi Knight*" oyunu sahibi olmak için neler neler vermezdim. Derginizin yabancı bir dergiye bağlı olduğunu ve söylediklerimin sizin için biraz fantastik olduğunu biliyorum fakat umarım bu fikir aklınıza yatar ve birşeyler yapmaya gayret edersiniz. Hoşçakalın.

Saygılarımla

— **Ahmet Zaimoğlu,** e-mail yoluyla

Sevgili Ahmet,

Daha önce çok defa belirttiğimiz gibi, okurlarımızın PCGamer hakkında olumlu olumsuz her türlü düşünce ve önerileri bizim için büyük önem taşıyor. Senin de daha sonra yazacağın yorumlarını bekliyoruz. Sorununa gelince. Kopya oyunların sayısız dezavantajlarından biri de, istediğiniz oyunları, oyun çıktıktan bir süre sonra satın almak istediğinizde hiçbir yerde bulamamanız. Kopya oyunlar Türkiye'ye sınırlı sayıda geliyor. Bunlar bittiğinde, herhangi bir satış noktasında bir daha asla bulamıyorsunuz. Bu, bir bilgisayar oyuncusu için hiç de hoş olmayan bir durum. Ancak Türkiye'de kopya oyun yerine orjinal oyun satışı yaygın olsaydı, aradığınız her oyunu istediğiniz her an bulabiliyor olacaktınız. Çok çok eski oyunlar bile, dağıtıcı firmadan rahatlıkla temin edilebilir olacaktı.

www.cdaccess.com adresinden, istediğin oyunları sipariş edebilirsin. Ancak bu adresin merkezi Türkiye dışında olduğu için, buradan yapılacak siparişler Türkiye şartlarına göre masraflı olabilir.

Orjinal oyunları hediye olarak verme fikrin için teşekkürler. Bunu, biz de düşünüyorduk, ama şu an için kesin olan birşey yok. Ancak ileride neden olmasın?

PCG

Yukarıdaki screenshot'da gördüğünüz gibi, *Quake III: Arena*'da çok fazla ilginç karakter var.

Reklam & Ürün İndeksi

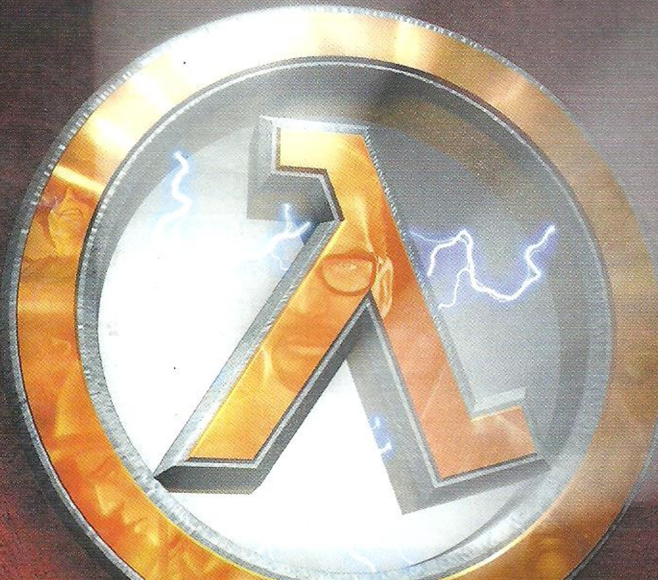
FİRMA	ÜRÜN	SAYFA	TELEFON
REKLAM			
AOD	CD Çoğaltım	41	0 212 555 48 17
Aral İthalat	Tomorrow never dies	A. K.	0 212 659 26 73
Bağlan Bilgisayar	Xinrcom/ Rex	27	0 212 281 33 92
Boğaziçi Bilgisayar	Genius	35	0 212 217 29 29
BSA	Kopya yazılımlar	86-87	0 212 272 22 39
Computer Shoppıng	Dergi	71-137	0 212 219 19 40
Creative	Ge Force	131	0 212 212 98 50
Creative	Video Blaster Webcam	133	0 212 212 98 50
Çizgi Elektronik	Grafik Kartı	17	0 212 273 14 91
Eksen Bilgisayar	Sistem Fiyatları	14. 15	0 216 418 94 55
Gold Bilgisayar	OEM Fiyat listesi	13	0 216 418 11 44
Hit	Uluslararası Eğitim Programları	102	0 212 296 46 00
Medya Bilgisayar	Masaüstü sistemleri	66-67	0 216 414 13 22
Michelangelo	İnternette fikri hakların korunması	11	0 216 386 51 37
Microsoft	Age Of Empires II	Ö.K.İ. - 1	0 212 258 59 98
Microsoft	Flight Simulator 2000	51	0 212 258 59 98
Milliyet	Web sitesi	A.K.İ.	0 212 505 67 11
Multimedya	Masaüstü sistem / OEM	20-21,62-63	0 212 212 98 50
Odyssey Entertainment	Tonic Trouble	21-79	0 212 219 19 40
Odyssey Entertainment	Shadow Company	91-144	0 212 219 19 40
Odyssey Entertainment	Oyun pogramcıları	95	0 212 219 19 40
Rönesans Fuarcılık	Compex Internet - Multimedya Fuarı	43	0 212 235 82 20
Sümerbank	Teens Banking	4 . 5	0 212 285 24 27
Sentim	KRN Bilgisayar Sistemi	9	0 216 415 79 79
Seta Müzik Medya	Müzik Multimedya	127	0 216 463 43 76
Turcom	Ekran Kartı	25	0 216 330 57 83
İNCELEME			
Seta Müzik Medya	Müzik Multimedya	127	0 216 463 43 76
Bağlan	Xircom Rex Pro kişisel yardımcı	140	0 212 281 33 92
Boğaziçi Bilgisayar	Genius Sound Maker Live Ses kartı	135	0 212 217 29 29
Boğaziçi Bilgisayar	Philips SOHO 107Sx monitör	138	0 212 217 29 29
Boğaziçi Bilgisayar	Philips DSS 370 USB hoparlör	139	0 212 217 29 29
Gen-pa	Nec SyncMaster 1250+ monitör	134	0 212 288 10 78
Mascom	Zycon JoyRider Pro direksiyon	136	0 212 212 13 66
Mascom	Logitech Wingman Force F. Mouse	138	0 212 212 13 66
Multimedya	Creative WebCam Go kamera	132	0 212 212 98 50
Tellioğlu	Promedia 660 Remacon M. Kasa	139	0 212 213 34 40
Turanlı Bilgisayar	COMOne Light Modem USB	140	0 212 288 92 92
Turcom	Leadtek WF. GeForce 256 3D E.K.	130	0 216 330 57 83

GELECEK SAYI

17. sayımız **25 Ocak'ta** Bayinizde... Kaçırmayın

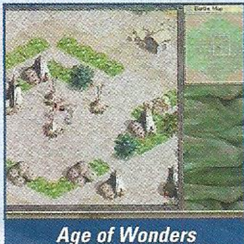
Veeee İşte! Yeni bin yılın ilk sayısını sunduk. *PC Gamer* olarak size en mükemmelini verebilmek için çok çalıştık... çalışıyoruz... Önümüzdeki ay neler hazırladığımızı merak ediyorsanız bu sayfamıza bir göz atın. Gelecek sayımızda görüşmek üzere...

Half-Life Opposing Force

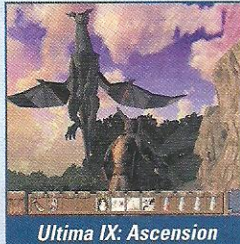


Herkes gibi sizin de sabırsızlıkla beklediğiniz Half-Life: Opposing Force, Şubat sayımızın bombası. Aylardır bizleri arayıp son gelişmelerini sorduğunuz oyun hakkında bilmek istediğiniz herşey. Valve'ın First Person Shooter anlayışını değiştiren oyunu Half-Life'ın ikincisini tüm ayrıntılarıyla inceledik.

ARTI... GELECEK SAYIMIZDAKİ YENİ İNCELEMELER:


Age of Wonders


SWAT 3


Ultima IX: Ascension


Unreal Tournament

...VE DAHA FAZLASI!

PC GAMER TÜRKİYE

OCAK 2000

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞMANLIK A.Ş. ADINA SAHİBİ VE GENEL YAYIN YÖNETMENİ
A. Göksu Eroğlu

GENEL KOORDİNATÖR
Bülent Çevik

YAYIN KOORDİNATÖRÜ (Sorumlu)
Adil Acar

YAZI İŞLERİ
Editör • Mert Güner
Editör • Ahmet Bakioğlu
Editör • Burak Akmenek
Editör • Ümit Öncel

GRAFİK TASARIM
Özgür Ceylan • Ender Ergün

KATKIDA BULUNAN EDİTÖRLER
Cem Sinanoğlu • Murat Okan
Ersin Erenözlü • Timur Erbil
Cüneyt Halu • Mehmet Günal
Güven Çatak • Mustafa G. Balkaya

REKLAM
Reklam Müdürü • Sevda Turgut
Müşteri Temsilcisi • Sibel Yörüt
Müşteri Temsilcisi • Ali Özbay

ABONELİK VE MÜŞTERİ HİZMETLERİ
Adres: PC Gamer, Müşteri Hizmetleri, Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

RENK AYRIMI
Rapid Grafik

BASKI
Hür-Ok A.Ş.

DAĞITIM
BİRYAY A.Ş.

HIT YAYIN YÖNETİM DANIŞKANLIK A.Ş.
Büyükdere Cad. Hür Han 15/A Kat.4 80260 Şişli/İstanbul
Tel: (0212) 219 19 40 (pbx)
Faks: (0212) 219 00 85
E-mail: pcgamer@pcgamer.com.tr

